DOUPĚ SPECIÁL

PLNÁ HRA ZDARMA

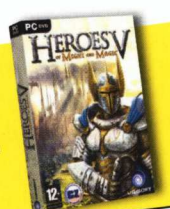
Heroes of Might & Magic 2 GOLD edice • Kompletní hra včetně datadisku v češtině

HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC

VŠE PRO FANOUŠKY
EXKLUZIVNÍ INFORMACE O SÉRII HOMAM A PÁTÉM DÍLU

HOMAM V
Exkluzivní průvodce hrou
Rady, tipy a triky jedině v našem speciálu!

HOMAM V + 3 HRY ZDARMA
SPECIÁLNÍ NABÍDKA HOMAM V S BONUSEM TŘÍ HER



Představení všech ras a frakcí
Kompletní přehled jednotek a speciálních schopností

Velká historie série Heroes of Might & Magic
Všechny informace ze zákulisí na jediném místě

cena: 99 Kč (139 Sk)

9 771214 919037 01

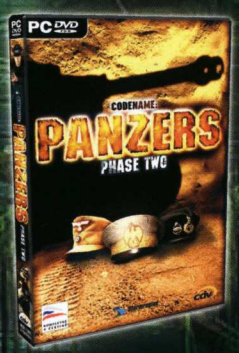
Zažijte 2 roky prázdnin jen s Doupětem A získejte hru ZDARMA!

Předplaťte si Doupě na 2 roky a získáte jednu z dvojice her Chrome: SpecForce a Codename Panzers: Phase Two

Chrome: SpecForce

Běžná cena: 799 Kč
Cena pro vás: 0 Kč
Nářezová akce, která vás zavede do kouzelného prostředí budoucnosti. Kromě silného příběhu a rozmanitého prostředí několika různých světů nabízí také bohatou hru více hráčů.

Hodnocení: 8,0



Codename Panzers Phase Two

Běžná cena: 999 Kč
Cena pro vás: 0 Kč
Stop nudným strategiím z druhé světové války! Codename Panzers Phase Two nabízí vše, co jste si kdy přáli: nápaditou kampaň za několik různých stran, snadné ovládání i rozmanité prostředí v nadupané grafice.

Hodnocení: 8,1

DVOULETÉ PŘEDPLATNÉ JEN ZA 1 499 KČ (1 990 Sk)

Ušetříte 679 Kč oproti nákupu na stánku!

+ PLNÁ HRA V KAŽDÉM ČÍSLE

Dvouleté předplatné zahrnuje
- 22× časopis Doupě
- 22× 9 GB DVD nebo 22× 2CD s plnou hrou v každém čísle

Proč dvouleté předplatné?
- ušetříte 679 Kč
- máte garantovanou stejnou cenu po celé dva roky
- navíc získáte jako dárek skvělou hru Codename Panzers Phase Two nebo Chrome: SpecForce

ROČNÍ PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE ZA 888 KČ (1 299 Sk)

Roční předplatné zahrnuje
- 11× časopis Doupě
- 11× 9 GB DVD nebo 11× 2CD s plnou hrou v každém čísle

Nabídka platí pro všechny, i pro současné předplatitele.
Cenová nabídka platí do 30. 6. 2006., nabídka dárku (vybrané hry) platí pro prvních 500 předplatitelů. Dárek (vybraná hra) vám bude zaslán do 4 týdnů od zaplacení předplatného.

Jak předplatit Doupě?

1. Na internetu: Na adrese http://casopisy.cpress.cz.
2. Textovou zprávou SMS:
Verze s DVD – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 888 Kč DO888, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2 a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. **Příklad:** DO888! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.
Verze s 2CD – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 888 Kč DO888CD, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2CD a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2CD) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. **Příklad:** DO888CD! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.
3. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.
4. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.
Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702
2leté předplatné je na 24 měsíců ode dne platby. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH

Doupě speciál:
Heroes of Might and Magic 5
doupe@doupe.cz

PUBLISHER
Michal Politzer
REDAKCE
Kamil Gric, Jan Morkes, Michael Stern, Ladislav Nosákovec, Karel Kališ, Martin Demiger, Petr Kolář

Jazykový korektor: Zdeněk Dan
Art director: Martin Daněk
Obálka: Martin Daněk

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Větechová
Sazba: Michal Bártů
Manažer distribuce: Zbyněk Tkadlčík
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Lidická 28, 602 00 Brno

VYDAVATEL
Computer Press, a. s.
nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc

ŘEDITEL, MÍSTOPŘEDSEDA PŘEDSTAVENSTVA Jiří Hlavenka
ŘEDITEL DIVIZE MÉDIÍ Pavel Pospíšil
OBCHODNÍ ŘEDITEL Jaroslav Martinec

Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195,
MK ČR E 15557
Rozšiřují Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři.
Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

(c) Computer Press, a. s.

Obsah:

4 Obsah CD: Heroes of Might and Magic 2 GOLD edice
5 Průvodce hrou: Heroes of Might and Magic 2
8 Velká historie Heroes of Might and Ma gic
14 Historie série Might & Magic - svět bez hranic

Sekce
Heroes of Might and Magic 5

17 Představení hry
20 Nival Interactive
22 Za koho hrát?
30 Statistiky jednotek
34 Hrdinové
38 Speciální schopnosti a dovednosti
40 Kouzla a magie
42 Budovy
46 Tipy & triky

Milí fanoušci,

na tomto místě jsme se sešli z jednoho prostého důvodu – protože společně trpíme stejnou vášní. Říká si Heroes of Might and Magic a jde o nejlepší tahovou strategii všech dob. Zvláště proto vítám v našich řadách případné nováčky, které teprve čekají první desítky hodin zábavy ve fantasy světě plném mýtů a magie.

Právě v rukou držíte speciální vydání herního magazínu Doupě, věnované legendární sérii Heroes of Might and Magic. Jelikož jde o sérii, která je v České republice prodejně nejúspěšnější (40 000 kusů), a jelikož s tuzemskými hráči sdílíme toto nadšení, rozhodli jsme se zavzpomínat si na historii značky, která je s námi už neuvěřitelných 16 let. Kde se vzal fenomén „HOMAM"? V čem spočívá kouzlo hry? Nemusíte si o tom jen číst, můžete se přesvědčit na vlastní kůži! Na přiloženém CD se nachází česká verze Heroes of Might and Magic II, která disponuje i po letech neuvěřitelným nábojem. Hra je v GOLD edici, takže kromě ní najdete na stříbrném kotouči také oficiální datadisk, editor misí a bonusové mapy.

Ale nebudeme jen vzpomínat. V těchto dnech se na pulty obchodů dostává pátý díl série. Od nových tvůrců, v novém světě a novém designu. Představíme vám vše, co potřebujete o prostředí Ashanu znát, provedeme vás historií jednotlivých frakcí, podíváme se na silné i slabé stránky jednotek. Přinášíme vám také exkluzivního průvodce, abyste se v Heroes of Might and Magic 5 neztratili.

Ať už začnete kteroukoliv stranou, doufám, že se budete u Doupě speciálu bavit minimálně tak dobře jako u hry samotné. Teď už nebudu zdržovat – pusťte se do toho!

Honza Morkes

P.S. Obří recenzi Heroes of Might and Magic 5 najdete také v červnovém čísle měsíčníku Doupě, který vychází 7. června!

4 hry za cenu jedné!

Speciální prodejní akce jen v Doupěti: Heroes V za 999 Kč
Exkluzivní dárek: Trojice her Fallout Tactics, Icewind Dale 1, Icewind Dale 2 + poštovné v ceně

Jak hry získat? K objednání Heroes 5 a dárků můžete využít stránek www.cdprojekt.cz/akceheroes/, případně zatelefonovat na číslo 226 225 010. Akce platí pouze do vyprodání zásob.

Heroes of Might and Magic 2 GOLD edice

Plná hra zdarma

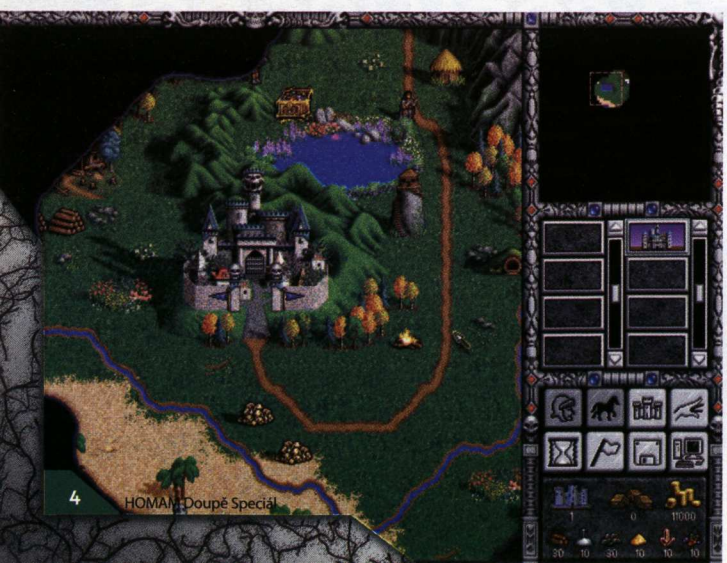
Kompletní druhý díl Heroes of Might and Magic 2 s datadiskem a v češtině!

Série Heroes of Might and Magic je už s námi více než šestnáct let. V době, kdy se na svět vyklubal první díl, jejím svodům podlehlo jen málo dodnes věrných fanoušků. S každým novým pokračováním ale série HoMaM na sebe nabalila další milióny hráčských duší. Rozhodování mezi zlaťáky a zkušenostmi, boje hrdinů, hrady a roztomilé příšerky okouzlily snad všechny, kdo ke hře usedli. Kolem HoMaM se dokonce vytvořila rozsáhlá komunita, jež dodnes vede spory o tom, který ze čtyř dosud vydaných dílů je nejlepší. A nedokážou se shodnout: jedni vyzdvihují čtvrtý díl, druzí kontrují s dílem druhým, který představil ságu HoMaM v tom světle, v jakém ji známe dodnes.

Zde se zmíníme právě o druhém dílu, konkrétně jeho GOLD verzi, která je ZDARMA přílohou našeho speciálu. Od klasické verze se odlišuje svým velkým záběrem: kromě původní hry Succesion Wars obsahuje také kampaně z datadisku Price of Loyalty.

Příběh Heroes of Might and Magic 2 přímo navazuje na první díl a začíná vraždou Lorda Ironfista, který po sobě zanechal dva syny. Rolanda, chrabrého bojovníka s dobrým srdcem, který by rád pokračoval v otcových šlépějích, a Archibalda, zástupce strany zla, který rozsévá zlobu a hněv všude, kam ho ruka osudu zavane. Oba synové se nesnášejí a namísto dohody, kdo se stane Ironfistovým nástupcem, dávají raději promluvit svým armádám. A kdo vyhraje válku, získá i trůn.

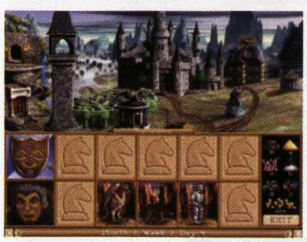
Cesta za vítězstvím bude dlouhá a obtížná, ať už si vyberete kteroukoliv z kampaní (v jedné bojujete za Rolanda, v druhé za Archibalda). Heroes 2 totiž jsou uvážlivou strategií – hráče tedy nečeká zběsilé tempo jako v dnes oblíbených RTS, ale boje vedené na tahy. Proto by se mohla některým jedincům hra zpočátku jevit jako přehnaně obtížná. Brzy však zjistíte, že se pohybuje pouze na trase postav prosperující hrad / město – obrň svůj hrad / město – zajisti dostatečný přísun zlata, dřeva a kamene – vytvoř minimálně jednoho hrdinu – vybuduj armádu – a nakonec se vydej dobýt nepřátelské hrady či získat potřebné artefakty nebo suroviny, kterými disponuje protivník.



Výše popsaný itinerář však berte s rezervou: v Heroes 2 máte na výběr ze šesti ras (Knight, Barbarian, Warlock, Wizzard, Sorcerres a Nekromant), přičemž každá se liší jak v armádě, tak v hradu i zaměření hrdiny. Všechny mise jsou unikátní a nehrozí stereotyp. Jednou začínáte s velkou armádou a nedobytným hradem, podruhé s malou osadou, kterou musíte přeměnit ve vybavenou pevnost, abyste potřetí neměli pro jistotu nic a museli si všechno pracně dobýt.

▪ *Martin Demiger*

! Pro bezproblémový chod HoMaM 2 na operačním systému Windows XP se SP 2 aktivujte zpětnou kompatibilitu s Windows XP. Pokud dojde v průběhu hraní ke kousnutí hry a počítač si vyžádá restart, všem komplikacím spolehlivě předejdete, vypnete-li zvuky. Vzhledem ke stáří titulu tento problém nelze řešit formou dodatečného patche.



Průvodce hrou

V Heroes 2 najdete celkem čtyři kampaně (dvě z původní verze hry, dvě přinesl datadisk). Každá z kampaní se skládá z deseti unikátních misí, přičemž jednotlivé mise lze vyřešit hned několika způsoby. To dává dohromady slušnou řadu možností, jak s hradem / armádou / hrdinou naložit. Ovšem ne vždy jsou herní postupy lehce čitelné. Proto by se vám mohl hodit průvodce dvěma základními kampaněmi, který vám ukáže kudy kam.

Kampaň za dobro (Roland)

1. Force of Arms

Základní info
První mise za Rolanda začíná v dolní části mapy ve městě Wizardů. Proti vám stojí tři nepřátelé: Necromancer, Barbarian a Warlock. Mezi žádným z vládců nejsou uzavřeny jakékoliv dohody, takže se všichni bijí mezi sebou. Cílem mise je dobytí všech hradů.

Rady
Všem stranám jde o jediné – o zlaté doly, které jsou na mapě pouze jedny. Ještě před tím, než se vydáte až ke třpytivému pokladu, musíte zajistit ochranu svého hradu. Lépe řečeno vybudovat obrovskou armádu, abyste dokázali čelit nepříteli. Můžete zapomenout na jakékoliv složitější myšlenky – prostě vybudujte co největší vojsko a hrrrr na ně!

2. Annexation

Základní info
Místní vládci zklamali a spolčili se s nepřítelem. Musí být za svou zradu potrestáni, zničte je!

Rady
Za startovní město si nevybírejte Wizard, zbytečně byste přišli o suroviny a peníze. V závislosti na výběru frakce nejdříve zaútočte na osadu stejného druhu a obsaďte ji. Ponechte čtyři jednotky Geniů hlídat ve startovním městě a vytvořte co největší armádu pro boj s Wizardem na severu. Musíte ho za každou cenu pokořit – má k dispozici všechny doly.

3. Save the Dwarves

Základní info
Musíte ochránit Trpaslíky před Archibaldem a nepřipustit, abyste ztratili všechna města najednou.

Rady
Pro začátek je dobré ustoupit a ponechat nepřítelova hrdinu na severu, aby dobyl vaše město. Na vaší straně je totiž řada nestřežených dolů, které můžete využít a díky surovinám mezitím vybudovat obrovskou armádu.

TIP: Třetí mise je dobrovolná, ale určitě se jí zúčastněte. Pokud Trpaslíkům pomůžete, budou k vám v budoucnu vstřícní a bohatě se vám za to odmění!

4. Carator Mine

Základní info
Proti vám stojí čtyři nepřátelé, kteří usilují o suroviny a poklady ve vašem dosahu.

Rady
Vzhledem k obrovské přesile udržujte v každém městě silnou posádku, abyste zbytečně nepřišli o již jednou dobytý hrad. Na mapě je mnoho měst, proto se nevyplatí otálet – jinak by vás nepřítel zmasakroval. Likvidaci protivníků zahajte městem na severu, potom postupujte na jih přes pustinu ve středu mapy. Pokud jste absolvovali třetí misi, využijte pomoci Trpaslíků.

5. Turning Point / Betrayal

Základní info
Mapa je velmi malá a nepřátel mnoho, navíc se proti vám spojili. Musíte počítat s okamžitými boji a rychle kmitat mezi válečným polem a městem.

Rady
Prvním vaším cílem bude město na severu. Až jej dobudete, postavte v něm dungeon – zvýšíte si tak příjem. S jedním z hrdinů potom získejte město Necromancerů na jihu a poslední hrad Barbarianů už zdoláte levou zadní.

Kampaň za zlo (Archibald)

1. First Blood

Základní info
Proti vám stojí tři soupeři. Nefunguje však mezi nimi žádný druh spojenectví, a tak mnoho energie a času spotřebují bitvami mezi sebou. Musíte dobýt všechny hrady a zničit všechny hrdiny.

Rady
Začínáte jako Necromancer na severním poloostrově a na rozdíl od soupeřů máte k dispozici všechny doly. Nemusíte se navíc o svůj hrad bát – jedinou cestu k němu střeží Trollové. Ze začátku do bojů raději moc nezasahujte: většina protivníků se vzájemně zničí a na vás už potom zůstane jenom dvojce Wizardů.

2. Barbarian Wars

Základní info
Musíte si podrobit všechny barbarské kmeny. Na první pohled to sice nevypadá obtížně (nejsou uzavřena žádná spojenectví), ale každý z kmenů disponuje velkým množstvím zdrojů: vybudujte proto velkou armádu.

Rady
Na rozdíl od protivníků nemáte žádné suroviny. Vezměte Barbara, třicítku Nomádů z hradu a zaútočte na dva nejbližší kmeny. Musíte zaútočit co nejdříve, aby si soupeř nestihl vybudovat armádu.

3. Necromancers

Základní info
Rolandovi čarodějové dobyli hrad Nekromantů. Vaším úkolem je získat ho zpět.

Rady
Tato mise se od ostatních liší absencí vlastního hradu. Pod kontrolou máte pouze svou armádu, s níž si musíte vystačit. V zásadě se proto nevyplatí nijak otálet – vydejte se rovnou do pravého dolního rohu mapy, kde najdete hrad, a proveďte masivní útok.

4. Slay the Dwarves

Základní info
Obdoba třetí mise za Rolanda, pouze z druhého úhlu pohledu. Archibald si musí podrobit všechny Trpaslíky.

Rady
Roland má už od začátku převahu a v porovnání s vámi disponuje větším počtem jednotek i měst. Je proto lepší neútočit a vyčkat. Už brzy se ve vaší blízkosti vylodí cizí hrdina, kterého se svými jednotkami lehce přemůžete. Ukradněte mu loď, osaďte ji nejlepšími jednotkami a skrz vír v jezírku severně od vašeho města se dostaňte až k hlavnímu hradu nepřítele. Moment překvapení bude na vaší straně!

5. Turning Point / Betrayal

Základní info
Proti vám stojí trojice nepřátel, která má mezi sebou uzavřeno pevné spojenectví. Připravte se proto na jejich rychlou ofenzívu a pořádně obrňte svůj hrad.

Rady
Nejdříve na mapě najděte Ogre a Ogre Lord, ti jsou klíčoví k dokončení mise. Potom začněte s obsazováním nepřátelských hradů: nejdříve si podrobte Warlocky v levém horním roku, potom Necromancery v opačném koutě mapy a nakonec zbylý Knight hrad.

TIP: Před pátou misí máte na výběr, zda se přidáte k Rolandovi, nebo zůstanete u Archibalda a budete i nadále zlí. Určitě dejte přednost Archibaldovi. Hrát dvě kampaně za dobro nemá cenu a navíc byste přišli o spoustu zajímavých momentů.

6. Rebellion

Základní info
Musíte potlačit vzbouřené sedláky, kteří se přidali k Rolandovým jednotkám. Všichni nepřátelé se proti vám sice spojili, vy ale máte k dispozici Lorda Corlagona.

Rady
Na rozdíl od nepřítele nevlastníte žádné doly. Musíte se k nim proto probojovat. Cestu vám komplikují zástupy sedláků, kterých se zbavíte prostřednictvím Lorda Corlagona. Musíte mu však vytvořit i pomocníky, aby to v boji proti Knightům a Wizardům neměl tak těžké.

6. Defender

Základní info
Gilda kouzelnic potřebuje Rolandovu pomoc. Braňte jejich město Noraston před Archibaldem a jeho spojenci.

Rady
Nejdřív postavte loď a vyzbrojte loďstvo. Brzy se nepřítel pokusí o výsadek poblíž Norastonu, čemuž musíte zabránit ještě na moři. Potom už jen podle klasického schématu zlikvidujte nepřítele na souši.

TIP: Pokud pomůžete čarodějkám v obraně, ony vám pomůžou v útoku. Už od šesté mise si budete moct zavolat na pomoc hrdinku Elizu, kouzelnici na 5. úrovni.

7. The Gauntlet

Základní info
Musíte dobýt pouze jedno město. Háček je však v tom, že je od vás nesmírně vzdálené a cesta k němu trvá osm týdnů.

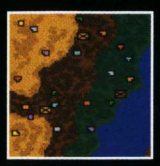
Rady
Cesty k nepříteli jsou hned tři. Je jedno, kterou se vydáte – na všech potkáte přibližně stejná monstra a nepřátele. Snažte se udržet co nejvíce svých jednotek naživu, protože ty, které přežijí, se přesunou rovnou do poslední mise, kde se vám ještě budou hodit.

8. The Crown

Základní info
Musíte najít Ultimate Crown dříve, než se to podaří Archibaldovým hrdinům.

Rady
Musíte si vybrat mezi korunou a jednotkami. Sáhněte raději po jednotkách a snažte se zničit nepřítele. Pak, až bude po něm, artefakt v klidu najděte.

7. Dragon Master



Základní info
Proti vám se spojili dva nepřátelé, kteří se vás snaží dostat z ostrova. Musíte si však poradit nejen s obyčejnými jednotkami nepřítele, ale také s draky, kteří bedlivě střeží své město.

Rady
Oba nepřátelé jsou dobře ozbrojení. Jeden z nich však nemá dostatek dolů, což je jeho velká slabina. Zjistěte, který to je, a zlikvidujte ho. Musíte také střežit teleport poblíž dolů, jehož prostřednictvím vám nepřítel může lehce vpadnout do zad. Hlavní útok se ale odehraje v lesích. Po zničení všech nepřátelských jednotek nemáte vyhráno. Musíte dobýt Dračí město, které je ukryto mezi zlatými doly v levém dolním rohu.

8. Country Lords

Základní info
Úkolem osmé mise je převzít vládu nad všemi hrady na mapě. Všechna města totiž patří zrádcům, kteří přísahali věrnost Rolandovi.

Rady
Před začátkem mise vyberte jako bonus Logistics. Ihned po vstupu do hry potom s hrdinou zavítejte do nedalekých dolů a posbírejte krystaly. Zároveň zlikvidujte nepřítelova hrdinu, který je střežil. Vycvičte se po jeho zabití na Expert Logistics a zaberte nejbližší hrad. Pak pokračujte přes ostrov na pravé straně, až získáte všechny hrady.

9. Greater Glory

Základní info
Musíte vybudovat co největší armádu a za osm týdnů dobýt nepřátelské město umístěné hluboko v lesích a chráněné několika draky.

Rady
Hledané město se nachází na severovýchodě a vede k němu hned několik cest. Je prakticky jedno, kterou zvolíte – všude narazíte na přibližně stejný počet draků, kteří střeží cestu k městu. Ještě před tím, než se dostanete do cílového hradu, však narazíte na několik jiných měst. Ignorujte je a šetřete vojáky až na závěrečnou ofenzívu. Myslete také na to, že jednotky, které v Greater Glory přežijí, vám budou pomáhat v poslední misi.

10. The Crown

Základní info
Musíte najít Ultimate Crown dříve, než se to podaří Rolandovým hrdinům.

Rady
Na začátku podstoupíte těžkou volbu. Půjdete po koruně, nebo investujete do výroby jednotek? Lepší je sáhnout po jednotkách – koruna se sice bude získávat obtížněji, ale zase budete mít výhodu v závěrečné misi. Při plnění úkolu tak myslete víc na nepřítele: nejdříve získejte strategicky umístěné doly, potom vybudujte co největší armádu a soka rozneste. Když ho kompletně zničíte, po koruně již pátrat nebude, a z vás tak opadne stres při jejím hledání.

9. Corlagon´s Defense

Základní info
Tři nepřátelé se proti vám spojili a snaží se zajmout Rolanda. Musíte jej proto střežit jako oko v hlavě a dopřát mu potřebnou ochranu.

Rady
Začínáte se dvěma městy a jedním hradem typu Knight. Proto byste měli zvolit bonus v podobě krystalů, jenž vám umožní rychle vybudovat katedrálu. Ostatně výstavba budov a těžba surovin jsou v této misi klíčové – vy jako jediní disponujete zásobami zdrojů. Nepřítel má sice početní převahu, ale ta dlouho nevydrží. Rozhodně proto nespěchejte, vycházejte ze zajištěné obrany a likvidujte nepřítele kousek po kousku.

10. Final Justice

Základní info
Závěrečná bitva, jejímiž průvodními znaky jsou obrovské zástupy nepřátel, dle očekávání po zuby ozbrojených. A před vámi jediný cíl: zajmout Archibalda, aby válka konečně skončila!

Rady
První město asi budete muset obětovat, protože je poblíž hrdina na desáté úrovni. Nemusíte se ale bát, už za chvíli jej Roland získá zpět. Vybudujte velkou armádu a spolu s Rolandem (podobně jako v případě prvního hradu) získejte všechna města. Na závěr si popovídejte se dvěma sfingami a odpovězte jim na pár logických otázek, čímž získáte několik tisíc zlatých navíc.

Archibald je poražen a Roland ho proměnil v sochu, kterou nyní ukrývá ve své knihovně. Enroth je konečně osvobozen!

11. Apocalypse

Základní info
Poslední bitva. Všichni do ní jdou s nejlepší výzbrojí, jednotkami a maximální vervou. Roland se střetne tváří tvář s Archibaldem... Ale vítězně z tohoto souboje může odejít jen jeden!

Rady
Hned po prvním tahu přijdete o dva hrady. Ještě než se vrhnete do jakékoliv akce, musíte je s Archibaldovou pomocí získat zpět (proto bylo lepší dát v minulé misi přednost jednotkám). Obětujte tomu všechny muže. Až získáte ztracené hrady zpět, můžete začít s obsazováním močálů na západě. Jsou velmi bohaté a jejich nerostné zdroje se budou hodit. Nashromážděte co nejvíce jednotek a vyšlete je k průsmyku uprostřed mapy. Najděte řeku, která tudy protéká, a dostaňte se až na její konec. Najdete tam několik Titánů, kteří střeží teleport. Zničte je a teleportujte se – dostanete se přímo k Rolandovi.

Roland je konečně tam, kde vždycky měl být (za mřížemi). Dokázali jste to, zlo zvítězilo!

Cheaty

Na klávesnici (ne na numerické!) během hraní zadejte následující kódy (při použití české klávesnice je nutné držet tlačítko shift):

911 – Vyhrajete misi
1313 – Prohrajete misi
1911 – Poslední level
8675309 – Zobrazit mapu
123456789 – Větší štěstí během bitev
101495 – Více objevů
101111 – Více zlata
899101 – Více síry
844691 – Více rudy
844690 – Více krystalů

Velká historie Heroes of Might and Magic

Magie fantastického světa, zbytkové stopy kouzel v každém kousku vzduchu, magie ukrytá v dračím dechu a proti tomu všemu legie mocných paží, pařátů a mečů ostrých jako paprsky ranního slunce nad Erathií. Takové jsou prefabrikované základní kameny takřka každé fantasy hry. Návrhář Jon Van Caneghem je však ve svých početných titulech dokázal slepit maltou chytlavých herních principů a zákonitostí, přičemž na vzniklou zeď, jež je dnes delší než ta čínská, nahodil fasádu hlubokých příběhů a komplexních magických říší. Ačkoliv se tento digitální zedník původně soustřeďoval hlavně na RPG ságu Might and Magic, která hráče provází již od roku 1987, o osm let později se od ní odštěpila větev, která dala nový smysl nejen Caneghemovu životu, ale i herní existenci miliónů hráčů po celém světě. V původních Might & Magic jsme pozorovali svět plný nebezpečných monster jako hrdina zevnitř, z povrchu země. Série Heroes nás přenesla do role vládce a velitele, jenž nazírá na všechna ta populární monstra, magické studny a doly z božské perspektivy a je schopen řídit osud jeho oblíbeného světa v mnohem širším měřítku. Nápad se okamžitě zalíbil všem, ale ze všeho nejdřív Caneghemově ženě, bez níž by se Heroes dost možná nedostali ani ze svého prenatálního stádia, o kterém pojednávají následující odstavce.

King's Bounty

Tak jako Ultima Richarda Garriota má svůj nultý díl zvaný Akalabeth, také koncept Heroes of Might and Magic se zrodil mnohem dříve před vydáním první části. Na krabici nesl jméno King's Bounty a roku 1990 navštívil platformy PC, Commodore a o rok později Segu Genesis. Příbuznost se ságou Heroes je patrná na první pohled – hráč projíždí pastelovou krajinou na bílém oři, bojuje s posluhovači ďábelského Arecha rozesetými po mapě, dobývá hrady a snaží se získat 25 částí posvátného žezla. To Arech ukradl umírajícímu králi Maximovi, čímž se pokouší položit rudý koberec před příchodem pána temnot Urthraxe Killspita. Plány mu však jako obvykle kazí náš hrdina, věčná a nezlomná zhouba všech snaživých zlounů.

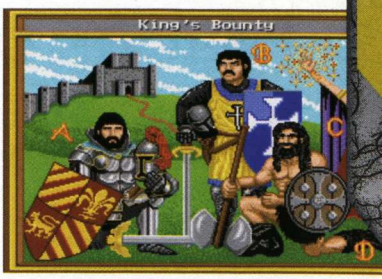
Primitivní příběh byl jen zástěrkou pro neobvyklou kombinaci tahové strategie a RPG elementů. Hráčův hrdina měl tehdy pouze čtyři základní charakteristiky – vůdcovství ovlivňující počet vojáků, které pod sebou mohl mít, týdenní příjem zlata, sílu kouzel a jejich maximální počet. Navíc jsme si na počátku mohli vybrat, zda budeme hrát za barbara, rytíře, paldina nebo kouzelníci, kteří se lišili počáteční úrovní uvedených schopností. Jak hráč postupně získával fragmenty žezla nebo nacházel na mapě bedny s poklady, král jej odměňoval lepšími a lepšími statistikami, až jsme ke konci křižovali krajinou jako zápasník sumo skrze sraz anorektiků.

Již v zárodečné fázi King's Bounty se objevilo několik revolučních nápadů. Některé z nich zanikly, jiné jsou prostřednictvím Heroes of Might and Magic recyklovány dodnes. Například pokud měl hrdina nízkou hodnotu vůdcovství a zrekrutoval příliš vojáků, velká část z nich se mohla obrátit proti němu a ve vzpouře jej zlikvidovat. Řada mytologických jednotek navíc oplývala vlastními pasivními schopnostmi. Trollové se časem sami léčili, draci byli odolní proti klasickým útokům a duchové se dokázali přehnat přes bitevní pole a rozšířit své řady o čerstvě padlé oběti.

Konverze pro Segu Genesis se pokusila úspěšnou tahovou strategii adaptovat do reálného času, ovšem výsledek měl daleko od herní nirvány. Nepřátelské armády se po mapě pohybovaly tak rychle, že mezi nimi hráč nestačil kličkovat, natož takticky reagovat, a ani předělaná grafika nebyla hře příliš prospěšná. Caneghem ještě tehdy nepřikládal myšlence propracované fantasy tahovky takovou váhu a stále se soustřeďoval na prapůvodní RPG Might and Magic. Jeho žena se však do King's Bounty zamilovala. V jednom z rozhovorů Jon prozradil: „Každý měsíc, každý týden, každé ráno mi říkala: „Kdy už uděláš pokračování King's Bounty? Je to ta nejlepší hra, mnohem lepší než Might and Magic! Tohle je hra, která si zaslouží pokračování." „Dobře, udělám ho," přikývl Jon někdy v pětileté pauze mezi vydáním M&M V: Darkside of Xeen a M&M VI: Mandate of Heaven.

Chronologie titulů Heroes of Might and Magic

1900	King's Bounty
1994	Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest
1996	Heroes of Might and Magic II: The Sucession Wars
1997	Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty
1999	Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia
1999	Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade
2000	Heroes of Might and Magic (Game Boy Color)
2000	Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death
2000	Heroes Chronicles
2001	Heroes of Might and Magic: Quest for the DragonBone Staff (PS2)
2002	Heroes of Might and Magic IV
2002	Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm
2002	Heroes of Might and Magic IV: Winds of War



Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest

První díl s podtitulem A Strategic Quest si vzal většinu prvků z King's Bounty, nicméně svým o poznání větším záběrem nabídl skutečné strategické vyžití a na dlouhou dobu definoval cestu celé série. V první řadě hráč neovládal jednoho, ale libovolný počet hrdinů. Rozdělení na barbary, rytíře, kouzelníky přetrvalo, pouze paladinové byli vyměněni za černokněžníky kvůli šťavnatému repertoáru temných monster typu hydry, minotaurů a dalších. Volba povolání však byla mnohem klíčovější! Neurčovala pouze počáteční charakteristiky hrdinů, kteří se opět přímo neúčastnili boje a pouze sesílali kouzla, ale především druh hradu, za jehož zdmi hráč začínal budovat své fantastické bojové šiky. A právě hrady byly tím středobodem, kolem kterého rotovala celá sféra smrtelné hratelnosti. Týdenní příjem nyní přicházel z pevností, jejich staveb a armády jsme rekrutovali přímo zde, za mohutnými hradbami. Hrady se staly primární výspou a stejně jako v reálné historii se o ně sváděly kruté boje. Kdo kontroloval hrad, stal se pánem celých přilehlých držav, často bohatých na nejrůznější doly a alchymistické laboratoře produkující každý týden cenné suroviny.

Svou popularitu si první díl vydobyl během několika měsíců díky své nevyhraněné všestrannosti. Titul obsahoval tolik herních rovin, že se u něj mohl bavit doslova každý, bez ohledu na žánrové vyznání. Na jedné straně bylo stavění měst, na druhé dobrodružné prozkoumávání zpočátku zahalené mapy, touha objevit další nástrahy kouzelné pevniny Might and Magic. Ale to nebylo všechno! Velkým fragmentem herního snažení se staly RPG statistiky hrdinů, jejich povyšování, učení se zvláštním dovednostem a honba za magickými artefakty. Když se konečně střetli dva hrdinové, nastala taktická bitva, jež představovala návykově zábavné šachy na hexovém poli připomínajícím klasickou deskovou hru. Již tehdy mohl hráč nechat počítač, aby za něj bitvu automaticky rozhodl, ovšem právě náročné hledání cest, jak porazit vojsko křižáků hrstkou slabých víl, představovalo skutečnou výzvu. Jednotlivé části hry můžeme popisovat separátně, nicméně kouzlo Heroes of M&M tkví právě v tom, že se mu podařilo všechny uvedené roviny prolnout do konzistentního čtyřrozměrného prostoru, kde vedle sebe žijí v naprosto dokonalé symbióze. Každý tah v sobě nesl část stavění, zkoumání, boje a vybavování hrdiny – nuda jednoduše nemohla dostat prostor a nic na tom nezměnila ani dětinská grafika, kdy jednotky při bojích chodily pozpátku.

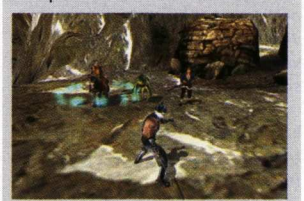
Od vyprávění příběhů Might and Magic zde byly RPG, naši strategii tak tvůrci jen letmo oblepili mělkým vyprávěním o válce mezi lordem Ironfistem, zástupcem rytířů, barbarem Slayerem, kouzelnicí Lamandou a černokněžným králem Alamarem. A Strategic Quest tak přebírá prostředí prvního dílu Might and Magic včetně království Enroth. Ovšem jeho chronologii posílá do pekel, pokud se hráč rozhodl hrát za jinou postavu než lorda Ironfista, jelikož právě ten v dalších hrách vystupoval jako skutečný vládce Enrothu.

Příběh u strategií v té době nebyl tím hlavním, a tak jeho nelogičnost přešla většina hráčů s mávnutím okovanou rukavicí. Úspěch naopak slavilo uvedení známých potvor. Pokud si první díl vzal herní principy z King's Bounty, zbytek této kostry naplnily až po okraj reálie Might and Magic. Fanoušci RPG řady mohli dříve proti drakům a ostatním monstrům pouze bojovat. Nyní je mohli pěstovat, starat se o ně a dokonce je komandovat v boji! Úspěch titulu tak byl ve velké míře postaven na všeobecné popularitě fenoménu. Kdo ví, zda by se hra i přes své vysoké kvality dokázala natolik etablovat do povědomí i bez profláknutého světa M&M.

Heroes na konzolích

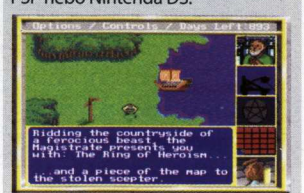
Heroes of Might and Magic: Quest for the DragonBone Staff (PS2)

Kdo si chce nostalgicky zavzpomínat na King's Bounty (více v článku) a nemá přitom PC, může se o to pokusit prostřednictvím konzole Playstation 2. Hráči však mohou zapomenout na předpotopní, ale o to více roztomilou 2D grafiku. Tvůrci se rozhodli pro převod do 3D, přičemž ale zachovali veškerá pravidla původní hry. Výsledek působí rozpačitě. Možnosti dnešních her jsou již někde jinde a i přes revoluční přínos King's Bounty do žánru vyznívá hra ve srovnání s novodobými díly Heroes of M&M dost primitivně.

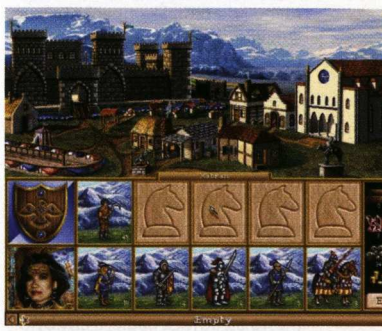


Heroes of Might and Magic (GBC)

Průnik na trh handheldů se fenoménu Might and Magic tak docela nepovedl. Konverze pro Game Boy Color v sobě sice zahrnula komplexní pravidla „velké" verze, ovšem na malém displeji často nebylo poznat, zda na hráče střílí lučištník nebo kupka nesourodých pixelů připomínajících vosu. Kdoví, třeba by byla situace lepší na moderní obrazovce Sony PSP nebo Nintenda DS.



Heroes of Might and Magic II: The Sucession Wars



Většinu zbraní série vytáhl již Strategic Quest, a tak byly další díly odsouzeny pouze cizelovat a lehce doplňovat bezchybný koncept. Pokračování přineslo především nový příběh vetknutý pevněji mezi jednotlivé mise ve dvou kampaních, jedné za dobrého prince Rolanda, druhé za zlého Archibalda. Král Ironfist zemřel a oba princové by rádi získali trůn. Správce, který měl rozhodnout o právoplatném nástupci, však zemřel při nehodě na člunu. Jeho nástupce vypadl z hradního okna, druhého sežral drak a další byl otráven. Konečně poslední se nechal uplatit Archibaldem, jenž ze smrtí obvinil Rolanda, a ten jako hrdina od kosti uprchl do vyhnanství se slovy o pomstě na rtech. Tři roky trpěl Enroth pod Archibaldovou krutovládou, než se znovu objevila Rolandova zástava nad mohutnou armádou a započala první mise. Ačkoliv jsme mohli hrát za obě strany, další vývoj Caneghemova světa počítal s porážkou Archibalda, jenž byl proměněn v kámen a vystaven uprostřed knihovny pevnosti Ironfistů.

Pokud se dalo druhému dílu něco vytknout, byla to tradičně přílišná podobnost jeho předchůdci. Pod similárním povrchem se však skrývala řada změn. Přepracována byla například magie. Dříve mohl hrdina vykouzlit jen tolik kouzel, jak vysoká byla jeho úroveň vědomostí (v originále Knowledge). Po použití bylo nutné vrátit se do města s magickou gildou. V Succesion Wars se hráč kouzla učil natrvalo, přičemž jejich kouzlení bylo omezeno jen a pouze magickými body, které se pomalu doplňovaly samovolně během tahů nebo mnohem rychleji u magických studen a v hradech. Hrdinům navíc přibylo osm doplňkových schopností odstupňovaných podle úrovní od učedníků po experty. Nekromanti mohli sbírat zbytky na bojištích a měnit mrtvoly v kostlivce, kteří měli sice chatrnou stavbu, ale v tisícových počtech byli nepřekonatelní. Experti v logistice zase zvládli překročit močály bez penalizace na rychlost, zatímco mistrovské zvládnutí obléhání zaručilo alespoň jedno napřáhnutí katapultu během tahu navíc. Mimochodem na pokračování se opět podílela Caneghemova manželka, která vytvořila většinu map a zúčastnila se testování.

Ke čtyřem minulým povoláním přibyla dvě nová, čaroděj a nekromant, včetně zbrusu nových hradů, stromů jednotek a magických gild. Právě tyto profese posvětily bezkonkurenční fantasy atmosféru, kterou se pak podařilo napodobit pouze třetímu dílu. Na čarodějnickém útesu vyrůstaly slonovinové věže produkující silné mágy, ve svých norách si lebedili hobiti a slévárny dávaly život ocelovým obrům. Naproti tomu v temné nekropoli musel hráč čichat hnilobu rozkládajících se zombií, mumií, lichů a dokonce i finální draci byli kostění. Sucession Wars poprvé představily myšlenku vylepšování základních typů vojáků. Po náležitém upgradu příslušné budovy mohl hráč například místo obrů najímat titány, kteří nejenže byli silnější, ale dovedli také vrhat blesky na dálku. Povýšení dokonce obdařilo některá monstra doplňkovými schopnostmi – upíří lordové se tak mohli zakousnout do krků svých soupeřů a částečně si zregenerovat životy.

Pokud byla řeč o pohádkové atmosféře, měrou jednookého kyklopa k ní přispěla grafika. Nulový podíl plastově renderovaných prvků, které zastoupily přeslazená, ručně kreslená pozadí i postavy, vedl k tomu, aby se hráč cítil skutečně jako ve vysněném vyprávění ze starých časů. Veškeré jednotky měly to správné měřítko, proporce a vyjadřovaly určitý majestát. K relativní dokonalosti přispělo rovněž ozvučení. Dunivé zahřmění reflektovalo sílu titánů, skřípění nemotornost železných golemů, zatímco duté chrastění chabou soudržnost kostlivců. Hudebním patronem celé série se stal skladatel Rob King. Ten neuznává syntetickou hudbu, a tak je ucho hráčovo zkrápěno tóny živých mandolín a dalších hudebních nástrojů, jimž v případě druhého dílu zdatně sekundoval i třicetičlenný ženský chór. Nutno podotknout, že od druhého dílu grafický styl upadal. Ano, zvyšovalo se rozlišení, přibývaly detaily, ovšem pohádkový charakter se s nástupem novodobých technologií vytratil.

O rok později vyšla expanze s názvem **The Price of Loyalty**, tentokrát z dílen Cyberlore Studios. Šlo o průměrné rozšíření se čtyřmi novými kampaněmi a vylepšeným editorem map, ovšem významově se jedná o první vlaštovku z početné rodiny expanzí, které začaly k pozdějším dílům vycházet jako na běžícím pásu a vyždímaly fenomén do sucha. **The Price of Loyalty** vyšla stejného roku v kompilaci **Heroes of M&M Compendium** spolu s prvním a druhým dílem a o rok později v balení pouze s dílem druhým pod názvem **Heroes of M&M II Gold**.

Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia

Psal se rok 1999 a do série se začal prodírat realismus. V případě grafiky to nebylo tak docela košer, naproti tomu příběh poprvé představoval skutečnou epickou výpravu rozvrstvenou rovnou do sedmi kampaní za různé strany. Příběhová nit, v minulých dílech přímá jako svazek světla, narazila na tornádo scénáristické invence a byla zamotána do klubka, ve kterém je hlavní postavou sličná královna Catherine. Ta se po svatbě s Rolandem Ironfistem vrací do rodného království Erathia, aby jej nalezla zpustošené medúzami, draky a další mytologickou havětí, kterou na zemi vyslala okolní panství v čele s ďábelským Eofullem. Hlavní město Steadwick padlo, a aby bylo Catherinino srdce ještě těžší, její otec, král Gryphonheart, byl zabit a vzkříšen jako král lichů, aby vedl tažení za temnou zemi Deya. Název Restoration of Erathia udává náplň celého tažení – vyhnat zlo z celého království a znovu nastolit mír. Třetí díl se odehrává ve stejné době jako Might and Magic VI: Mandate of Heaven. Hráč se tak dočkal spojenectví s Rolandem Ironfistem, několika zrad a nečekaných obratů. Obecně příběh představoval to nejlepší z celé série.

Drobná evoluce, která zajistila Restoration of Erathia právo nosit titul nového dílu, stála na základech dalších dvou nových měst (nyní jich tedy bylo osm). Pekelné inferno a bažinná pevnost (v originále fortress) přinesli novou porci jednotek, přičemž ty nyní byly řádně promíchány v rámci všech měst. Gargoylové se přesunuly k mágům od černokněžníků, kteří zase dostali do vínku troglodyty, beholdery a mantikory. Strategický význam měli nový rodoví protivníci. To v praxi znamená, že ďáblové dávali dvakrát větší rány andělům (respektive archandělům) a naopak. Speciální dovednosti vojáků vylepšených na druhý stupeň zašly rovněž mnohem dál, zmínění archandělé mohli kupříkladu křísit jejich padlé druhy.

Drobné novinky se objevily rovněž na strategické mapě. K mořské ploše nyní přibylo podzemí, kam se hráč mohl vydat skrze průchody porůznu roztroušené po světě. Jon van Caneghem sám tvrdí, že zařazení podzemí byl omyl. Podle něj zbytečně rozptylovalo hráče od ostatních částí hry a mátlo jej. Z pohledu skalních hráčů však jde o strategicky velmi využitelný element. Můžeme vstoupit do podzemí na jedné straně mapy, vylézt nepříteli do zad a cestou ještě posbírat poklady ukryté v temnotách jeskyní. Původní kampaň využívala podzemí poměrně dobře, stejně jako opevněné brány, druhou novinku na strategickém poli. Úzké průsmyky byly často osazeny opevněným průchodem, kam mohl hráč umístit své jednotky, nechat je bránit průjezd a se samotným hrdinou odjet za dalšími povinnostmi. Do této chvíle byla vojska striktně fixována na hrdiny, bez nich neudělala ani krok. Zde bylo oddělení hrdinů od vojáků ještě přínosné, bohužel další díl se pokusil o jejich ještě větší osamostatnění, což většina hráčů nepřijala zrovna radostně (viz dále).

Konečně do soubojové roviny autoři zařadili balisty (spotřebovávaly munici) a stany první pomoci. Obé nebylo v pozdějších fázích příliš k užitku, nicméně tvůrcům docházely nápady a každý kousek navíc se do seznamu hodil. Orchestrální hudba Restoration of Erathia byla opět na vysoké úrovni, tentokrát však bez ženských sborů.

Ještě tentýž rok stihlo 3DO vydat expanzi **Armageddon's Blade**, která přidala dalších šest poměrně rozsáhlých kampaní a nové město Conflux plné elementálů a jiných magických bytostí. Ačkoliv by se dalo polemizovat, zda bylo neustálé bobtnání počtu měst přínosné, rozšíření přineslo další výpravnou zápletku, ve které se vládci Eofullu snažili ukovat Čepel armagedonu, se kterou hodlali zničit všechny okolní říše. Král Roland, královna Catherine a elf Gelu z Avlee však spojenými silami nakonec hrozbu pohřbili.

Dalších sedm kampaní a veškerý obsah původní Restoration of Erathia v sobě roku 2000 uzavřela krabice s jmenovkou **The Shadow of Death**. Velmi malý počet novinek mohl znamenat krach, nebýt opět skvělého příběhu. Ten se nyní točí kolem notoricky známého nekromanta Sandra (v prvním díle ještě vystupoval jako černokněžník), který si chtěl intrikami a silou mocných artefaktů podmanit celou říši Antagarich. Později vyšly obě expanze i s původní hrou v kompilaci **Heroes of M&M III Complete**.

Zcela separátní příběh vyprávěla řada pěti minuaturních expanzí **Heroes Chornicles**, která vyšla v průběhu roků 2000 a 2001. Každý díl zachycoval jednu kampaň o osmi misích ze života nesmrtelného barbarského hrdiny Tarnuma. I přes nižší cenu, za kterou se expanze prodávaly, si v recenzích vysloužily nižší hodnocení. Trh byl mánií kolem třetího dílu natolik přesycen, že jednoduše čekal na něco nového

Heroes of Might and Magic IV

Na počátku tisíciletí bylo jméno série nesmazatelně vypáleno mocnými kouzly do kamenů herní slávy. Prodeje šplhaly do miliónů, nic nemohlo ságu ohrozit. Nadešel čas na experimentování, mínil Caneghem a začal skicovat první a ve vztahu k předchozím dílům revoluční změny. Proč by se hrdinové nemohli účastnit bitvy přímo? Pár úprav v jejich vlastnostech, a rázem dokázali nejen bojovat, ale také pohybovat se sami zcela bez jednotek či dokonce se spojit a rázovat neohroženě krajinou pospolu. Nyní Jon přiznává svou chybu. „Když si moje žena zahrála betaverzi, spustila: Zničil jsi mou hru!" Ačkoliv titul nebyl nijak špatný, šel na odbyt a hratelnost byla stále skvělá, nedočkal se mezi fanoušky obecné oblíbenosti. Caneghem vidí v chybu přílišné orientaci na RPG elementy. Dřívější díly byly primárně strategiemi s lehkými prvky RPG. Nyní mohli hrdinové bojovat, a pokud je hráč řádně vycvičil a vyhnal jejich statistiky dostatečně vysoko, byli mnohem silnější než řadoví vojáci. Anabolický hrdna tak dokázal ve spanilé jízdě křižovat mapou a decimovat počítačové protivníky, kteří navíc byli tupí jako meč po celodenním stínání hlav železných golemů.

Druhým trnem v oku byl podivný vizuální styl. Ano, konečně bylo možné měnit rozlišení a svět byl detailnější než Michelangelovy fresky, ale uměle vypadající jednotky a stavby se dalece odchýlily od fantastického kurzu nastaveného minulými díly. Také města byla jen strojově pravidelným nakupením potřebných budov a ne organickými středověkými sídly, jež by odrážely jednu ze šesti herních frakcí. Snad právě pouze omezení měst na šestici lze připočíst ke kladným novinkám. Naopak řada chyb v programu a zejména absence multiplayeru (!) v první verzi hry (byl přidán až formou dodatečného patche po spílání vyhecované komunity) předznamenala konečný úpadek legendy jménem Heroes of M&M.

V této době se již vydavatelská společnost 3DO a potažmo i tvůrce Heroes of M&M, firma New World Computing, dostávaly do finančních problémů. Situaci se pokusily zachránit vydáním posledních dvou expanzí **The Gathering Storm** (2002) a **Winds of War (2003)**. Obě přinesly po šesti kampaních a několika nových jednotkách, ovšem to bylo vše, co dokázali tvůrci v omezeném čase vyprodukovat. Ti, jež přenesli přes srdce velké změny čtvrtého dílu, spořádali rozšíření jako malinu, ostatní jen prošli kolem.

Odpočívej v pokoji

Po rozpačitém přijetí pátého dílu se chtěl Jon Van Caneghem vrátit zpět, resuscitovat strategickou náplň druhého a třetího pokračování. V rozhovoru pro vysoce erudované fanouškovské stránky Celestial Heavens (www.celestialheavens.com) na výstavě E3 2003 uvedl: „Hra se v posledních letech vyvíjela příliš směrem k RPG a já ji chci vrátit zpět, otočit o 180 stupňů k pravé strategii." Plány pro Heroes of M&M V byly veliké – Caneghem jim chtěl věnovat veškerý svůj čas, zkrátit příběhové linky, odstranit podzemí a od píky přeprogramovat umělou inteligenci. Bohužel, osud tvůrce uzemnil ještě téhož měsíce. Vydavatel 3DO v květnu 2003 zkrachoval a vzal s sebou i New World Computing. O pár měsíců později byla značka prodána Ubisoftu, kde leželo u ledu až do loňského oznámení, že na pátém dílu pracují zcela noví tvůrci z Ruska. Zda se jim podařilo naplnit vizi tvůrce celého fenoménu, se mohou hráči nyní přesvědčit prostřednictvím pátého dílu na vlastní kůži.

Michael Stern

Heroes of Might and Magic 3: In the Wake of Gods

Amatérský projekt vznikl roku 2001, kdy se skupinka programátorů a nadšenců pustila do tvorby fanouškovského rozšíření třetího dílu. Nešlo pouze o nové mapy, ale o razantní rozšíření možností původního editoru, takže tvůrci mohli nově přidávat vlastní monstra, předměty a dokonce i grafiku. In the Wake of Gods představila také volbu dialogů, pokud hráč narazil na komunikativní kreaturu, která jej zrovna nechtěla roztrhat na kusy. Mnoha hráčům se nezamlouvaly změny provedené čtvrtým dílem, a tak raději dodnes hrají Wake of Gods. Proto autoři expanzi neustále vylepšují. Aktuální verze je z února tohoto roku, přičemž další by neměla vyjít dříve než na počátku dvanáctiměsíční periody příští.

Historie série Might & Magic – svět bez hranic

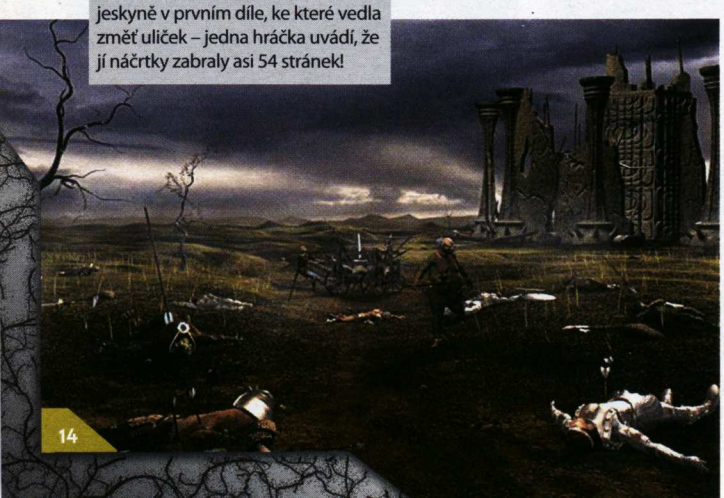
Každý nový díl série Might & Magic vyvolal v herním světě doslova šílenství. Lidé se mohli umlátit po tom, aby dostali vytouženou krabičku s hrou – a že jich rozhodně nebylo málo. Těšili se na okamžik, kdy vezmou svou skupinku dobrodruhů a vydají se vstříc nejasnému a ne zrovna lehkému osudu. Kdy prozkoumají všechny kobky a najdou nové tajemné artefakty... Might & Magic se stala synonymem pro dungeon a všichni „kobkaři" k ní vzhlíželi jako k modle.

Might & Magic I: The Secret of the Inner Sanctum (1987)

Každá legenda má svůj začátek. Pro sérii Might & Magic je jím fantasy pohádka The Secret of the Inner Sanctum vydaná společností New World Computing téměř před dvaceti lety. Ačkoliv v porovnání s tehdy čerstvě vydanými Wizardry se jednalo o titul co do novinek jasně chudší, po stránce ovládání, dialogů a grafiky neměl svého času přemožitele. Hráč si na začátku vybral hlavního hrdinu (rytíř, paladin, lučištník, klerikál, mág a lupič), s nímž poté putoval neznámým prostředím a cestou posílal desítky nepřátel na onen svět – cílem hry je nalézt tajemnou svatyni, ukrytou kdesi v nekonečném světě Might & Magic. První verze hry byla černobílá, později došlo k jednoduchému „dobarvení".

Udělejte si zásobu papíru!

Význačným prvkem prvních dvou dílů série Might & Magic bylo kreslení mapek a popisování jednotlivých lokací. Důvod? Mapa se objevila poprvé až ve třetím díle (byť v hodně zjednodušené formě), a protože hra byla mimořádně rozsáhlá, museli si do té doby hráči poradit jakýmkoliv způsobem. Příkladem budiž hledání tajemné jeskyně v prvním díle, ke které vedla změť uliček – jedna hráčka uvádí, že jí náčrtky zabraly asi 54 stránek!



Might & Magic II: Gates to Another World (1988)

Druhé pokračování s podtitulem Gates to Another World přišlo na trh s ročním odstupem. Zlí jazykové tvrdí, že druhý díl je jen suchým klonem prvního dílu, který toho nabízí méně než vysloužilá prostitutka. Pravda je někde v půli tohoto tvrzení. Základní koncept sice zůstal zachován, nicméně ostatní složky jako grafika, ovládání a dialogy byly vylepšeny. Mezi novinky se řadí krátké animace, dva přidané charaktery (válečník a ninja) a pochopitelně také jiný příběh. Hlavním úkolem je nalezení záporňáka Sheltema, který unikl v prvním díle, na vesmírné stanici CRON (Central Reasearch Observation Nacelle). Cestou hráč potká klasicky stovky druhů monster a desítky úkolů…

Might & Magic III: Isles of Terra (1991)

Třetí díl klasických Might & Magic znamenal pro sérii neuvěřitelný skok. Právě Isles of Terra je dodnes považován za největší klasiku dungeon titulů a pro mnohé taktéž za nejlepší díl série M&M. Hra poprvé nabízela kompletní VGA grafiku, která byla příjemně barevná a detailní (až na „placaté" nepřátelé), novinkou bylo také střídání dne s nocí, možnost naverbovat si další dvě postavy, obchodovat a desítky dalších možností. Příběh se točí opět kolem zlotřilého Sheltema, jemuž se podařilo potřetí uprchnout. Hlavní hrdina ho společně se svými přívrženci pronásleduje na planetu Xeen, kde se ho společně s vámi pokusí znovu nalézt.

Might & Magic IV: Clouds of Xeen (1992)

Čtvrté pokračování série Might & Magic přišlo necelý rok po trojce, což mělo za následek, že se oba zmiňované tituly podobaly jako vejce vejci. Přesto je dodnes Clouds of Xeen považován za nejhezčí a nejrozsáhlejší kousek celé série (herní doba se počítá na měsíce). Zároveň však patří mezi nejobtížnější hry vůbec. Čtyřka je také zajímavá tím, že ačkoliv se vám ji podaří dohrát, příběh jste nedokončili – rozuzlení na vás čeká až po dohrání pátého dílu (příběh byl natolik rozsáhlý, že musel být rozdělen do dvou dílů).

Heroes, Legends, Crusaders…

Might & Magic, to není jen devítka dungeon titulů, které jsou představeny na těchto stránkách. Svět M&M si do svých her „vypůjčila" ještě pětice tahových strategií Heroes, fantasy střílečka Legends a akční 3D plošinovka Crusaders. Důvod? V případě série Heroes byl záměr jasný – John Van Caneghem, otec a tvůrce dosavadní série M&M, se chtěl vrátit ke svým láskám, tahovým strategiím. U dalších dvou zmiňovaných je původ nejasný. Že by peníze?

Nejčastější rasy ve světě Might & Magic

Člověk – Neutrální rasa, která nemá žádné bonusové ani postihové statistiky. Využít se dá na jakékoliv povolání, nejčastěji se ale uplatňuje jako zloděj, hraničář nebo lučištník.

Goblin – Vyznačují se neuvěřitelnou silou a přesností, nicméně na druhou stranu jejich inteligence je podle očekávání velice slabá. Ve světě M&M se řadí k nejlepším bojovníkům, zcela nevhodní jsou na pozici mága.

Elf – Elfové jsou velice slabí a neodolní, zato však disponují velikou magickou silou. Málokdy se proto využívají jako bojovníci – mnohem více jim sedí pozice mága či klerika.

Trpaslík – Trpaslíci jsou mimořádně malého vzrůstu, jsou pomalí a trpí nedostatečným pohybem a přesností v boji. Díky své obrovské síle se hodí hlavně na povolání zloděje či klerika.

A o co vlastně šlo tentokrát? Kromě úhlavního nepřítele Sheltema se na seznam nepohodlných osob zapisuje to největší zlo, lord Xeen, jenž stále páchá na svobodě zločiny. Na vás je, abyste tomu zamezili.

Might & Magic V: Darkside of Xeen (1993)

Darkside of Xeen vychází rok po čtyřce a v ní nastíněný příběh

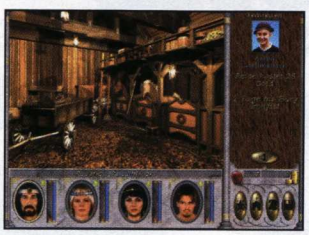
Dark Messiah of Might & Magic

Ubisoft, který vlastní od roku 2003 licenci na svět M&M, nelení a kromě pátého pokračování Heroes připravuje ještě first-person akci Dark Messiah of Might & Magic. Jakkoliv se vám může zdát žánrové zařazení podivné, je tomu skutečně tak – Dark Messiah bude klasickou rubačkou, která staví na profláknutém Source enginu. Vývoj si na paškál vzal vývojářský tým Arkane Studios (Arx Fatalis), jenž má v plánu zachovat věrohodnost světa M&M, stejně tak i zbraně, nepřátele a některé další prvky. Titul byl ohlášen na letošní léto.

dotahuje do vítězného konce. Kromě toho, že lord Xeen je konečně dopaden, se setkáváme s bájným drakem, který hlavnímu hrdinovi zadává desítky úkolů – kupříkladu správné nastavení planet. Pátý díl však kromě zcela předělané mapy, vylepšené grafiky a hezčí hudby mnoho nového nenabízí.

Might & Magic VI: The Mandate of Heaven (1998)

Šestého dílu jsme se dočkali až po dlouhých pěti letech. Důvod? Ačkoliv by se mohlo zdát, že za to může odbočka jménem Heroes (mezi pětkou a šestkou vyšly dva první díly HOMAM), není tomu úplně tak. Hlavní část vývoje spolkla výroba zcela nového enginu, který svět Might & Magic vůbec poprvé převlékl do slušivého 3D kabátku. Díky němu byl pohyb a orientace jednodušší. Příběh nás zavádí do Enrothu a navazuje na události známé z Heroes of M&M II. Svět M&M je tentokrát v ohrožení díky armádě Ďáblů a zlému řádu Baa, jenž unesl králova bratra Archibalda.



Might & Magic: World of Xeen

Bystrému oku čtenářovu určitě neunikla zmínka o příběhu čtvrtého a pátého dílu, který bylo nutno kvůli jeho neuvěřitelné rozsáhlosti rozdělit. Pokud se řadíte mezi šťastné majitele obou zmiňovaných titulů, stačí je oba nainstalovat do stejného adresáře, čímž logicky vznikne celek. Protože s sebou ale tento fakt přinesl také vlnu nevole, rozhodli se autoři vydat v roce 1994 titul World of Xeen, který dohromady spojoval Clouds of Xeen a Darkside of Xeen. Častokrát je mylně považován právě za čtvrtý nebo pátý díl.

Might & Magic VII: For Blood and Honor (1999)

Sedmý díl Might & Magic je v podstatě stejná hra jako předchozí titul. Kromě vylepšené grafiky však přináší vysoce nasazenou laťku kvality, na kterou byli hráči dosud zvyklí. Příběh začíná na konci událostí, odehrávajících se ve třetím díle Heroes, kdy královna Catherine zvítězila ve válce nad Nekromanty. Úkolů má hráč tentokrát vícero; nejdříve musí z nebezpečné jeskyně zachránit sedm trpaslíků, ve druhé části musí získat artefakt - díky němu se v závěru může rozhodnout, jestli se přidá na stranu dobra, nebo zla.

Might & Magic VIII: Day of the Destroyer (2000)

Osmý díl série Might & Magic je rozporuplný. Zatímco jedna skupinka hráčů ho díky vylepšenému systému bojů a několika příjemným novinkám (např. možnost najmout si draka) vynáší do nebe, druzí ho díky zastaralé grafice (stejný engine byl použit dříve už několikrát) téměř ihned zavrhli. Příběh zavádí hráče do přístavního městečka Ravenshore, ve kterém díky nepředstavitelné síle začal ze země uprostřed města vystupovat obrovský rudý krystal. Brzy po něm přišly povodně, tornáda, bouřky a mnohé další živelné katastrofy. V tu chvíli se dostáváte do města i vy - navíc ale musíte zamezit dobytí městečka obávanými piráty.

Might & Magic IX: Writ of Fate (2002)

Prozatímním posledním dílem série Might & Magic je právě Writ of Fate, jenž byl vydán před dlouhými čtyřmi roky s nebývalým očekáváním. Slibovaného přechodu na revoluční (a hlavně nový) engine LithTech se

sice hra dočkala, nicméně výsledek byl na svou dobu spíše průměrný. Naopak solidní je délka hry, vyšperkovaný herní systém a klasicky také rozsáhlý příběh, kterému nechybí výpravnost. Se svojí skupinkou se podíváte do šesti zemí a šesti měst, od jejichž vládců dostanete po dvou úkolech. K tomu si připočtěte nespočet dalších questů a stovky nepřátel a máte jasno. Writ of Fate je i přes některé chyby stále považován za jeden z nejlepších dungeonů posledních let.

Ladislav Nosákovec

Might & Magic také na mobilu

Díky Gameloftu (největší vývojář Java her na světě) se již nějakou dobu fanoušci světa Might & Magic mohou se svými hrdiny setkat také na displejích mobilních telefonů. Might & Magic Mobile nabízí rozsáhlý příběh (herní doba je dlouhá údajně několik hodin), desítky úkolů a hádanek a pochopitelně také dostatečné množství nepřátelských potvor. Disponujete-li kvalitním mobilním telefonem, neváhejte ani chviličku.

ČTĚTE MOBILMANII!

Nejlevnější časopis o mobilech

MobilMania píše o mobilech jasně a srozumitelně

MobilMania přináší každý měsíc 52 stran za super cenu

MobilMania testuje všechny nové mobily

MobilMania přináší nejlepší javové hry, obrázky a melodie pro váš mobil

Poslední tři roky byly pro fanoušky série Heroes of Might and Magic zlé. Byly to roky čekání, plné obav a nervozity. Vývojářské studio zkrachovalo, značka byla prodána, a ačkoliv byl oznámen vývoj dalšího pokračování, důraz na grafické pozlátko vyvolával neodbytné otázky, zdali vůbec bude mít novinka něco společného s předchůdci. Mýlili jsme se. Heroes of Might and Magic 5 s grácií dokazují, že i v roce 2006 může vzniknout tahová strategie, která napadne hráčskou obec sílou hurikánu a nepustí ji několik desítek či stovek hodin bojem frakcí o nadvládu nad světem a zapomenout na všední starosti reálného života.

Možná bychom mohli oplakávat ztrátu starých známých míst v Erathii, už se nepodíváme do Steadwicku a dalších sídel, nicméně autoři si dali s tvorbou nového světa Ashan takovou práci, že je velmi snadné na minulost zapomenout. Každá z frakcí s sebou do nejnovějšího konfliktu nese břímě vlastní historie, které sahá až hluboko do minulosti. Mnohé mají za sebou vzájemné konflikty, krvavé války i léta křehkého spojenectví. Jak je tyto zkušenosti ovlivní v osudové válce?

Návrat ke kořenům?

Opustili jsme území Erathie, přenesli jsme se do trojrozměrného prostředí, ale přesto se hráč už od prvních okamžiků cítí jako doma. Pátý díl pohřbívá experimenty kontroverzně přijaté „čtverky" a vrací se ke svým strategickým kořenům. Obávaný přerod do trojrozměrné grafiky dopadl na výbornou. Hra neztratila nic ze své pohádkové atmosféry, naopak – použité spektrum barev a volná rotace kamery vám umožní se ještě rychleji nechat unášet věčným sou-

28 – 40 Války ohně

První a největší mág Sar-Elam, známý také jako Sedmý drak, se obětuje, aby ukončil války a odvrátil démonskou invazi. Démoni jsou od těch dob umístěni do dimenzionální cely v hlubinách hor. Přesto se je nepodařilo vymýtit ze světa zcela – démoni v Ashanu zůstávají prostřednictvím různých kultů, sekt a špionů.

Rok 951: Páté zatmění – Válka šedé aliance

Úplné zatmění oslabuje sílu vězení a umožňuje démonům prchnout. Armády démonů bojují s kombinovanými silami rytířů Azylu a dalšími dvěma frakcemi. Vladař Alexej Gryf pronásleduje Démony až do samotného podsvětí, kde se po vzoru Sedmého draka rovněž obětuje, aby zavřel démony do cely. Jeho duši zachraňuje tajemný a legendární rytíř známý jako Tieru. Ten vtiskne duši padlého vladaře do artefaktu později nazývaného Gryfí srdce. Artefakt, který je schopen obnovit brány dimenzionální cely, uklidňuje život ve Svaté gryfí říši, kde se pomalu vrací život do starých kolejí. Alexejův syn Nicolaj nastupuje na trůn ve věku šesti let.

Rok 969 – současnost

Svatá gryfí říše se chystá na velkou slávu – mladý král Nicolaj si bere Isabelu. Pro památný den ovšem nemají démoni pochopení a nečekaně útočí na město právě v okamžiku obřadu. Stejně jako otec se Nicolaj vydává v čele svých armád do války. Isabela je ke své nespokojenosti poslána do bezpečí Letního paláce. Zde však nevydrží dlouho nečinně čekat. Rozhodne se pomoci svému muži a podpořit jej s vlastní armádou, která snad ovlivní průběh války.

Hra bude k dostání v České republice od 6. června ve dvou verzích. Základní (standardní) bude stát 999 Kč a nabídne hru v české verzi a bonusy jako například plnou verzi RPG Might and Magic IX (v češtině), tištěnou mapu světa Ashan nebo speciální lektvar vytrvalosti. Sběratelská edice pro opravdové fanoušky bude zabalena v dřevěné truhle a obsah bude mnohem rozmanitější.

Heroes of Might and Magic 5 – standardní verze

Obsahuje:

- Heroes of Might and Magic 5 v české verzi
- Might and Magic IX v kompletní profesionální české verzi
- Tištěnou mapu herního světa Ashan
- Český a slovenský manuál v rozsahu 96 stran
- Lektvar vytrvalosti pro hrdiny SPEED 8 (energetický nápoj)
- Reklamní letáček s možností získat hru Might and Magic pro mobilní telefony v ceně běžné SMSky (pouze Eurotel)

Cena: 999 Kč (pokud si hru plánujete objednat, nezapomeňte využít speciální nabídky pro čtenáře Doupě speciálu – více informací najdete na straně 3)

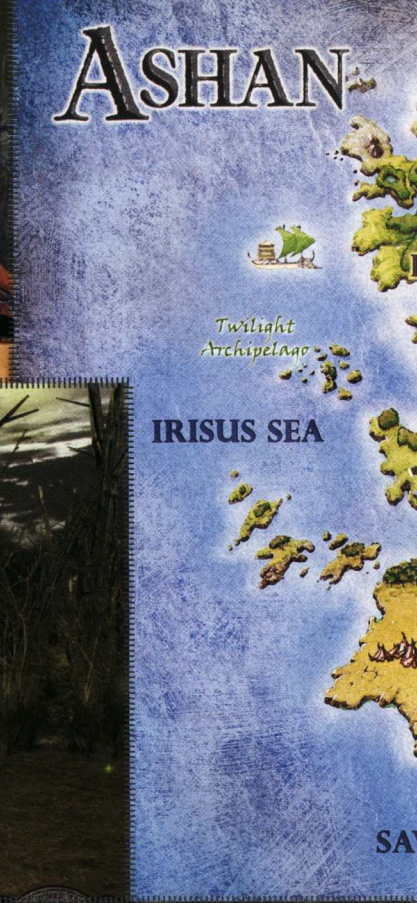
Heroes of Might and Magic 5 – sběratelská edice

Obsahuje:

- Exkluzivní dřevěnou truhlu s logem hry
- DVD s kompletní profesionální českou verzí hry Heroes of Might and Magic V
- DVD s kompletní profesionální českou verzí hry Might and Magic IX
- Kompletní tištěný česko-slovenský manuál
- Tištěnou referenční kartu
- Na zvláštním papíře tištěnou mapu světa
- Lektvar vytrvalosti (SPEED 8 v designu Heroes of Might and Magic V)
- Knížečku artworků
- Tři exkluzivní mapy pro fanoušky série, jež osvětlují některé herní události
- Tištěný certifikát s číslem sběratelské edice
- Tištěný dokument popisující jednotky a jejich schopnosti
- Letáček se slevou na herní PC Barbone s procesorem Intel Pentium D
- Letáček ke stažení hry Might and Magic pro mobilní telefon přes Eurotel zdarma!

Cena: 1 999 Kč

Jak koupit?



Tahová strategie v dnešní době?

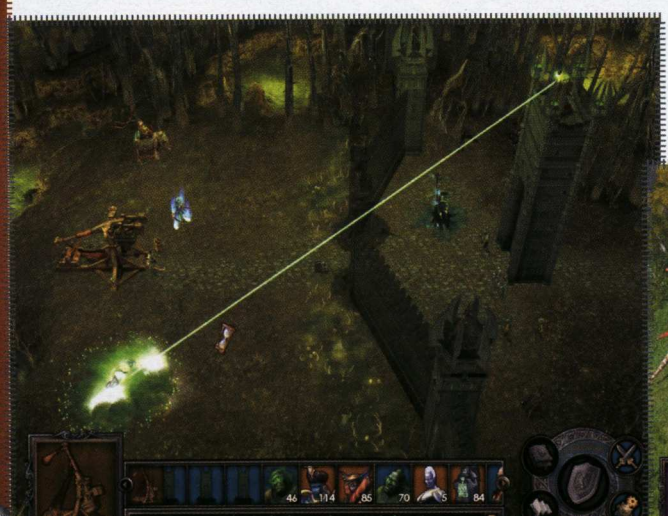
Největší zbraní Heroes of Might and Magic 5 je paradoxně věc, kterou většina jejich konkurentů postupem času opustila – hra na kola. Po několika prvních tazích nebudete chápat, proč dnes vzniká taková spousta tuctových realtime strategií, když existuje odzkoušená myšlenka zábavy na tahy.

Samozřejmě, píše se rok 2006 a globální, propracované taktické eposy příliš netáhnou. Herní systém Heroes 5 je do značné míry zjednodušen a upraven pro potřeby nováčků. Ti tak nejsou hned od začátku zavaleni spoustou statistik, herních možností a informací. Zároveň však nejde o krok proti starým harcovníkům, kteří všechny podstatné informace najdou pod slupkou uživatelsky příjemného ovládání. Hraní je mnohem plynulejší a hráče od dění neodrazuje tuna informačních obrazovek.

Hrdinové vládnou světu

Principiálně hra vychází z třetího dílu. Klíčovými objekty jsou hrady a hrdinové. V hradech cvičíte jednotky a shromažďujete suroviny, abyste z nich posléze vyslali svou armádu v čele s mladým, udatným, statečným, neohroženým, chrabrým… hrdinou. S ním putujete krajinou, zabíráte pro své království doly, pily a další důležité budovy, potkáváte neutrální i nepřátelské armády, bojujete, objevujete a zlepšujete se. To vše v pohodlném tahovém režimu.

Boj probíhá ve stylu připomínajícím šachy. Jednotky armády, rozmístěné proti sobě, se postupně vydávají vymazat protivníka z mapy. Rozma-



nitost jednotek a frakcí nejlépe dokumentují další stránky tohoto speciálu. Právě tato variabilita spolu s vývojem schopností hrdiny způsobuje obrovskou životnost hry. Každý hrdina je jiný, bitvy nemají díky morálce a štěstí armád jasného vítěze dopředu, vývoj postav je dán mnoha vašimi klíčovými rozhodnutími v průběhu hry. Heroes of Might and Magic 5 nejsou titulem, který staví na jedné příběhové kampani, po jejímž pokoření vám už nemá co nabídnout.

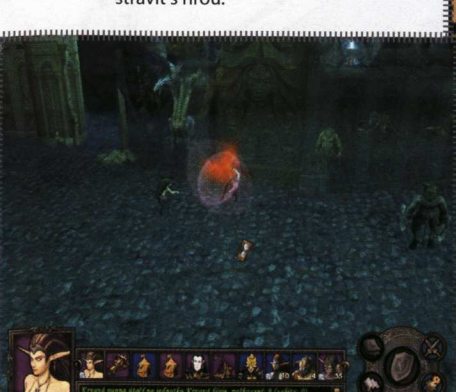
K dispozici jsou další mapy, v nichž můžete svůj um dokázat v bitvách s více protivníky. Opomenout nelze ani charakteristický multiplayer, kde na rozdíl od jiných nerozhoduje rychlost, s jakou umíte pohybovat myší. Svět Heroes of Might and Magic 5 je zkrátka natolik rozmanitý a pestrobarevný, že i desítky stránek tohoto speciálu jsou pro jeho popsání málo. A malá se vám bude zdát i část prázdnin / dovolené, pokud se je rozhodnete strávit s hrou.

Čeští hrdinové mýtů a magie

Nemá cenu předjímat a opakovat informace, které naleznete na dalších stránkách. Pojďme se raději zaměřit na hru samotnou. Ta vychází v České republice v DVD verzi několik dní po vydání tohoto speciálu – podle posledních informací 6. června. Hra se na pulty tuzemských obchodů dostane v kompletní české verzi a tomu je také uzpůsoben charakter Doupě speciálu. Všechny názvy kouzel, jednotek budov či frakcí jsou konzultovány přímo s překladateli a korespondují s terminologií ve hře.

Speciál vznikal zároveň s finišováním samotného vývoje hry, z toho důvodu je možné, že přes několikanásobnou kontrolu nám nakonec autoři udělali čáru přes rozpočet a efekt kouzla či sílu jednotky lehce upravili. I tak by se ale mělo jednat o výjimky, které jsme se snažili eliminovat důkladným testováním a konzultacemi do poslední chvíle.

Honza Morkes



Hardwarové požadavky hry

Minimální konfigurace:
- procesor 1,5 GHz
- 512 MB RAM
- grafická karta 128MB AGP GeForce4 Ti4200/Radeon 8500
- zvuková karta kompatibilní s DirectX
- DVD-ROM 4×
- DirectX 9.0c
- Windows 2000/XP SP2

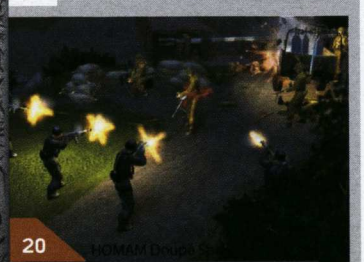
Doporučená konfigurace:
- procesor 2,4 GHz a rychlejší
- 1 GB RAM a více
- grafická karta 256 MB AGP 8x GeForce 6600 / Radeon x800 a vyšší
- zvuková karta Dolby Surround 5.1
- DVD-ROM 4×
- DirectX 9.0c
- Windows 2000/XP SP2

Nival Interactive

Etherlords
Rok vydání: 2001
Fantasy RPG, které přineslo inovativní tahový systém a vývoj postavy srovnatelný s japonskými legendami žánru. Druhý díl přidal lákavý grafický kabátek.

Blitzkrieg
Rok vydání: 2003
Jedna z nejoblíbenějších strategií z druhé světové války. Blesková hratelnost, dělající čest jménu hry, a do detailů propracované jednotky si získaly milióny příznivců po celém světě.

Silent Storm
Rok vydání: 2004
Taktická akce z dob druhé světové války, která ve své době překvapila celý svět. Nabídla kvalitní hratelnost a stejně vynikající technické zpracování.



Společnost 3DO se, přes kvalitu a dobré prodejní výsledky série Heroes of Might and Magic, nevyhnula krachu. Naštěstí pád vydavatele neznamenal zaniknutí hry samotné – licence se ujalo ruské studio Nival Interactive. To nasbíralo bohaté zkušenosti díky podobně laděné sérii Etherlords, a tak bylo ideálním kandidátem pro bojový úkol „zachovat ducha Heroes a přispět vlastní troškou do mlýna".

Nival nejsou žádní začátečníci – firma byla založena v roce 1996 Sergejem Orlovskijem. V té době šlo o malé studio s jednou kanceláří a šesti členy. Už první hra se ale zapsala do žebříčků prodejnosti zlatým písmem – Rage of Mages navíc zajistila tým po finanční stránce a umožnila rozšíření kapacit. Brzy proto započaly práce hned na několika dalších titulech.

Nejdříve se na svět dostalo pokračování původní Rage of Mages, které však ani zdaleka neslavilo tolik úspěchů jako předchůdce. Čest (a majetek) firmy naštěstí zachránila další hra – Evil Islands. Stejně jako ve dvou předchozích případech šlo o RPG a Nival se opět nebál vytvořit unikátní fantasy svět. Ostatně to je pro jeho tituly typické dodnes: i když většina z nich spadá do jednoho žánru, nejsou si vůbec podobné, každý disponuje jedinečným prostředím s vlastní historií a mytologií.

Předchozí slova potvrzují Etherlords, jejichž fantasy svět byl také unikátem. Kromě toho hra nabídla inovativní tahový systém v kombinaci s RPG prvky, což byla kombinace málo vídaná. I díky tomu se o Nivalu začínalo hovořit stále více a více. Etherlords (a jejich o dva roky později vydané pokračování) – se stali pro Rusy vstupenkou mezi vývojářskou elitu. Minimálně ve své domovině neměl Nival žádnou konkurenci, a tak začal vystrkovat růžky. To bylo dobře vidět nejen na stále rostoucím počtu her (nyní vydávají v průměru dvě ročně), ale

s níž se dohodli na tom, že i nadále budou vyvíjet podobným způsobem jako dosud, ale konečně se zaměří také na výnosnější trh s konzolemi. Žádný titul mimo PC (nepočítáme-li několik mobilních her) však Nival doposud nevydal.

Pakt s Američany mimo jiné znamenal, že se vedení společnosti muselo přestěhovat na Floridu, odkud nyní řídí veškeré práce svých týmů ve Vladivostoku a Moskvě. Na druhou stranu se Nival stal společností se širokými kořeny a stovka zaměstnanců se díky velkým investicím trojnásobně rozrostla. První velká výzva na sebe nenechala dlouho čekat. Francouzský Ubisoft se s firmou dohodl na vydání pátého dílu strategie Heroes of Might and Magic.

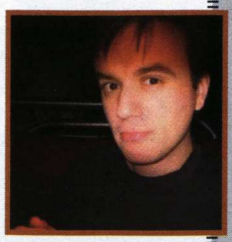
Pozadí vývoje HoMaM 5 je více než zajímavé. Práce totiž komplikovala nejen komunikace ruských vývojářů s vedením v USA, ale i třetí strana v podobě Ubisoftu. HoMaM 5 proto můžeme nazvat kosmopolitní hrou: vznikala totiž hned v několika státech.

Nival je momentálně největší ruskou herní společností. Není tedy divu, že postupně skupuje všechny konkurenty a své portfolio rozšiřuje o další kvalitní tituly a vývojáře. Malý nadšenecký kolektiv se za deset let rozrostl do podoby obřího ruského obra, o kterém určitě ještě uslyšíme.

Martin Demiger

také na rozšíření pole působnosti. Z čistě vývojářského týmu se stala i vydavatelská společnost.

Během dalšího roku byla vydána strategie Blitzkrieg. Následoval Silent Storm, Battle Mages a hra na motivy filmu Noční hlídka… Nivalu se začínalo opravdu dařit, a proto se o něj zajímali zahraniční investoři. Rusové si nakonec plácli s americkou holdingovou společností Ener1,



Fabrice Cambounet

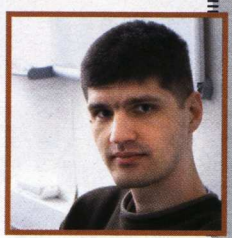
- **Funkce:** Producent
- **Co dělá:** Jako zástupce Ubisoftu řídí produkční část týmu
- **Kde pracuje:** Paříž

Fabricova cesta do Ubisoftu vedla přes většinu herních společností ve Francii – pracoval v Kalistu, Planet či Microids. S malými přestávkami je u Ubisoftu od roku 1997. Za tu dobu se stihl podílet na mnoha titulech a produkoval většinu známých francouzských her. Jako hráč ale v moderních titulech zalíbení nenašel a nejraději prý hraje stařičký Pong.

Erwan Le Breton

- **Funkce:** Producent
- **Co dělá:** Jako zástupce Ubisoftu řídí produkční část týmu
- **Kde pracuje:** Paříž

Erwan zajistil většinu „předvývojové" části hry. Odpovídá za výběr programátorů, grafiků… a hlavně přitáhl k Heroes 5 kreslíře Olivera Ledroita, který hře vtiskl svébytný ráz. Na většině tiskových konferencí a jiných akcích je to právě on, kdo vystupuje jménem Heroes 5.



Andrej Supryaga

- **Funkce:** Hlavní grafik
- **Co dělá:** Stará se o většinu grafiky ve hře
- **Kde pracuje:** Moskva

Andrej zastává v týmu pozici hlavního grafika, přestože s hrami nemá tolik zkušeností jako kolegové. Vlastně se k nim dostal úplnou náhodou – původně pracoval pro televizi ve Vladivostoku. Jako hráč moc vybíravý není a podlehne jakékoliv střílečce. Otevřeně ale přiznává, že před hraním dává přednost dobré hudbě, především pak americké formaci Korn.

Oleg Ovechkin

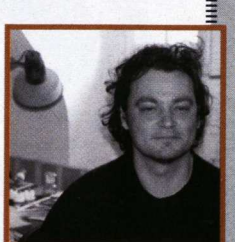
- **Funkce:** Hlavní programátor
- **Co dělá:** Má na svědomí většinu kódu herního enginu a AI
- **Kde pracuje:** Moskva

Oleg se s hrami seznámil již v dětství a obdivoval jejich tvůrce. Přál si proto, aby se jednou tvorba her stala také jeho povoláním. To se mu díky dobré příležitosti ve studiu Nikita podařilo. Ukázal se v tom nejlepším světle a v krátkém čase stihl naprogramovat několik her. Cesta do Nivalu se potom otevřela sama!

Alexander Mishulin

- **Funkce:** Designér
- **Co dělá:** Vymýšlí herní principy a hratelnost
- **Kde pracuje:** Moskva

Alexander má teprve 28 let, ale v Nivalu už zastává pozici jednoho z ředitelů. Začínal jako řadový člen týmu, kdy navrhoval vzhled map. Nadřízeným se ale natolik osvědčil, že již brzy dostal na starost vlastní hru – Silent Storm. Na Heroes 5 v poslední fázi vývoje prakticky nepracoval, ale v začátcích jako designér vymýšlel většinu herních principů.



Olivier Ledroit

- **Funkce:** Kreslíř
- **Co dělá:** Navrhl grafické základy celé hry
- **Kde pracuje:** Paříž

Olivier Ledroit je svébytný kreslíř. Na rozdíl od kolegů nepracuje s počítačem, ale své návrhy vytváří jen na papíře. Jeho výtvory jsou přitom natolik unikátní, že je nelze k ničemu přirovnat. Především co se vzhledu jednotlivých ras týče – Oliver totiž vycházel nejen z keltské mytologie, ale inspiroval se i americkými Indiány. Výsledek této kombinace je jedinečný!

Heroes of Might and Magic 5 – za koho hrát?

Heroes of Might and Magic V vás zavede do magického a fantaskního světa Ashan, který obývá několik rozdílných ras a celé zástupy kouzelných i děsivých stvoření. Šest frakcí se dělí o moc nad celý světem, některé jsou v určitých ohledech slabší, jiné silnější, ale každá je jiná. Čarodějové z Akademie celou svoji existenci zasvětili magické moci, elfové žijí v jednotě s přírodou, nebo se coby temní elfové zakopali do hlubin Ashanu, kde kují své pletichy. Nemrtví a jejich temná frakce Nekropolis oslavují smrt, zatímco lidé z Azylu žijí v pobožné službě svému dračímu bohu. A pod tím vším, v lávových hlubinách samotného světa Ashan, dlí zástupy pekelných a zlých stvoření, která neustále touží po zhoubě všech.

Každá ze stran má své unikátní dovednosti, hrdiny, svoji vlastní kulturu, architekturu a složení měst. Jednotlivé frakce využívají i jiných bojových jednotek a vsází na vlastní strategii. Je jen na vás zvolit si své oblíbence, se kterými se pokusíte zvítězit nad všemi. Ovšem vězte, že cesta k vítězství nevede jen přes dokonalou znalost svých vyvolených, ale přes mistrný přehled o všech, jež se vám mohou postavit do cesty. A k tomu vám poslouží následující podrobný popis všech frakcí, včetně jejich krátké historie a bojových jednotek.

Karel Kališ

Azyl

Za čest, pořádek a povinnost

Feudální Svatá říše, nejmocnější království Ashanu. Království středověkých rytířů a mnichů, s převládajícím přístupem k magii světla a andělským elitním jednotkám. Říše si zvolila za symbol gryfy, které šlechta používá ochočené jako „létající psy", někdy si je přímo sedlá.

Na bojišti jsou jednotky Azylu proslavené obrovskou odolností a silou, s tendencí řešit vše spíš pomocí brutální přímočaré síly mocných a hrdých vojáků, než delikátním uměním magickým. Hrdinové Azylu si dokáží osvojit dovednosti podporující hurikán oceli a vzteku, kterým zasazují úder přímo do centra nepřátelských kohort.

- Též známí jako: Rytíři světla
- Přiřazená barva: světle modrá, bílá a zlatá
- Uctívají: Elrath, Drak světla, a jeho první sluhové – Andělé
- Filozofie: „Zákon a pořádek" spíše než „Dobrota a slitování"
- Země / království: Svatá gryfí říše
- Hlavní město: Talonguard
- Klíčové symboly: „Svaté slunce", gryf

Kněz (vylepšení na: Inkvizitor)
Říká se jim strážci pravé víry Draka světla. Neváhají se zúčastnit každé bitvy proti nevěřícím a všem frakcím, které by mohly ohrozit Řád Elratha. Jako kněží se nezapojují do přímých soubojů, ale raději povolávají hněv bohů na hlavy nepřátelských vojáků a chrání své spolubojovníky podpůrnými kouzly.

Pěšák (vylepšení na: Páže)
Páteř všech bojových sil frakce Azyl. Jsou odolní a dokáží ustát útoky protivníků, zatímco se ostatní jednotky přesunují do zad nic netušících vojsk soupeře. Díky svému mistrovství v boji a obraně dokáží prodloužit i na první pohled ztracenou bitvu.

Rolník (vylepšení na: Branec)
Pěšáci a branci patří mezi nejzákladnější jednotky Svaté gryfí říše. Tito vojáci jsou slabí a nedostatečně vytrénovaní, ale jejich jednotky dosahují vysokých počtů. Rolníci navíc znamenají důležitý zdroj příjmu pro své pány, branci zase dokáží efektivně mást své protivníky v bitvě.

Jezdec (vylepšení na: Paladin)
Jsou ultimátními ochránci a elitními vojáky Svaté gryfí říše. Sedlajíce silné oře a zakováni v pevných plátových brněních, se dokáží stát úctyhodnými protivníky každé jednotce. Zvládnou tryskem překonat velký kus bojiště a zakousnout se pevně do nepřátelských šiků. Paladinové navíc ovládají schopnost zrušit každou kletbu negativně působící na vlastní vojsko.

Lukostřelec (vylepšení na: Kušník)
Klíčové jednotky pro oslabení nepřátelských šiků dřív, než se dostanou do vzdálenosti na boj zblízka. Lukostřelci Gryfí říše excelují v umění utopit protivníka v záplavě šípů. Kuše vylepšených střelců jsou vysoce účinné na nižší vzdálenosti.

Anděl (vylepšení na: Archanděl)
Andělé jsou inkarnací Elratha v zemi Ashan a jako takoví představují ukázku jeho nezměrné moci. Tato stvoření světla jsou litými bojovníky a jejich útoky smrtící. Andělé nemohou být zabiti, neboť jakmile se jejich podstata octne v ohrožení, změní se zpět v čirého ducha a navrací se ke svému pánovi. Jako poručníci Elratha získali archandělé moc oživovat padlé v boji a dát jim další příležitost, kterak pomoci svému vládci.

Gryf (vylepšení na: Královský gryf)
Gryfové jsou nejrychlejší jednotky Azylu. Vynikají v každé šarvátce, dokáží proletět nepřátelskými šiky a střemhlav útočit z nebes. Bohužel, v samotném boji na blízko jsou poměrně slabí, ale vždy se brání až do posledního dechu.

Počátek

Rok 3: Vznik Sokolí říše
Sokol Mocný sjednocuje lidská království (zakládá říši, která se jednou stane frakcí Azyl). Proroctví tvrdí, že rod Sokolů setrvá tak dlouho jako samotný svět.

Rok 28 – 40: Války ohně
První velká invaze démonů. Většina Andělů během těchto válek zahynula. Přeživší našli útočiště v Sokolí říši, která se zvyšujícím tempem odvrací od Draka vzduchu – Sylath, a přiklání se na stranu Draka světla

Rok 48: Sokolí říše se stává Svatou sokolí říší – založení Svobodných měst východu
Král Brian Sokol dává neomezenou moc Řádu Draka světla. Lidské království je přejmenováno na Svatou sokolí říši. Roste rozkol mezi lidmi, kteří jsou nuceni opustit svoji víru v Sylath. Mnoho z nich opouští území říše a zakládá Svobodná města východu.

Nový věk

Rok 843: Čtvrté zatmění – Sokolův poslední let
Démoni vtrhnou do hlavního města Sokolí říše a povraždí celou královskou rodinu. Jakmile se podaří Démony zahnat, vypukají boje mezi šlechtou, která se snaží získat volný trůn. Kníže Ivan z Gryfu dobývá zkrvavenou korunu. Říše je přejmenována na Svatou gryfí říši.

Rok 951: Páté zatmění – Válka šedé aliance
Armády Démonů bojují s kombinovanými silami rytířů Azylu a dalšími dvěma frakcemi. Vladař Alexej Gryf pronásleduje Démony až do samotného podsvětí, kde je ovšem zabit. Jeho duši zachraňuje tajemný a legendární rytíř známý jako Tieru. Ten vtiskne duši padlého vladaře do artefaktu později nazývaného Gryfí srdce. Alexejův syna Nicolaj nastupuje na trůn ve věku šesti let.

Rok 969: Šesté zatmění – Válka královny Isabely
Zatmění, jež nepředpovídal žádný kalendář, uvrhlo říši do paniky. Démoni se zjevují v obrovských počtech a směřují na hlavní město Azylu. Tato válka bude později známá jako Válka královny Isabely.

Počátek

Rok 28 – 40: Války ohně
První velká invaze démonů. Velký mág Sar-Elam, též známý jako Sedmý drak, se obětuje, aby ukončil války a odvrátil démonskou invazi. Sar-Elamovi a jeho učedníkům se podaří uvěznit démony a zabránit jejich návratu.

Rok 62: Rozkol Sedmi
Rozkol mezi následovníky Sar-Elama, kteří se nedokáží shodnout jak nejlépe následovat cestu Sedmého draka. Sar-Anfor zakládá Slepé bratry, společenství ranhojičů, jasnovidců a balzamovačů, oddaných uctivačů Ashy. Sar-Badon zakládá Dračí rytíře, bojový řád cvičící tělo i ducha.

Rok 67: Proroctví Démonického mesiáše
Sar-Shazzar vykládá Proroctví Démonického mesiáše, které mimo jiné předpovídá, že hrdina půldémon jednoho dne roztříští brány Vězení démonů a vypustí krvavý chaos na svět.

Rok 104: Dračí rytíři se stávají tajným řádem
Na smrtelné posteli Sar-Badon přikazuje svým Dračím rytířům stáhnout se ze světa a věnovat se zachování učení Sedmého draka. Další jejich povinností je bdít nad aktivitou démonů. Od tohoto roku se na světě žádný Dračí rytíř nestává významným či viditelným.

Rok 330: První zatmění – Válka krvavého měsíce
Úplné zatmění měsíce vytváří trhlinu ve Vězení démonů. Páni démonů si probíjí cestu ven a pustoší elfské země, které se naprosto nepřipravené ocitají pod drtivou přesilou. Nakonec síly Aliance vítězí nad Démony, ale za strašlivou cenu. Páni démonů jsou poraženi a přeživší démoni zahnáni zpět do pekelného vězení. Dračí rytíři se vynořují a pokouší se co nejlépe opravit vězení, aby se hned poté opět stáhli.

Rok 564: Druhé zatmění – Vzestup Vládce démonů
Další úplné zatmění měsíce. Tentokrát jej však Slepí bratři předpovídali a síly Aliance za podpory Dračích rytířů rychle reagují. Pouze malé skupině démonů se podaří dostat na svět. Jména Pánů démonů, Urgashových prvních dětí, už není slyšet. Místo nich se objevuje Mal-Beleth, jenž se stal novým a jediným Vládcem démonů.

Rok 717: Třetí zatmění – Lov Draků
Během krátkého zatmění se skupince démonů podařilo dostat na svět. Vyhledávají skrytou pevnost Dračích rytířů a začíná tajná krvavá válka. Výsledek tohoto konfliktu je stále neznámý.

Nový věk

Rok 843: Čtvrté zatmění – Sokolův poslední let
Tentokrát démoni vtrhnou do hlavního města Sokolí říše a povraždí celou královskou rodinu. Jakmile se podaří démony zahnat, vypukají boje mezi šlechtou, která se snaží získat volný trůn. Kníže Ivan z Gryfu dobývá zkrvavenou korunu. Říše je přejmenována na Svatou gryfí říši.

Rok 969: Šesté zatmění – Válka královny Isabely
Zatmění, jež nepředpovídal žádný kalendář, zanechalo Slepé bratry v panice. Démoni se zjevují v obrovských počtech a směřují na hlavní město Azylu. Tato válka bude později známá jako Válka královny Isabely.

Peklo

Dělej své nejhorší

Vše pustošící monstra, která by spálila svět na uhel jen proto, aby se mohla dívat, jak hoří. Démoni jsou cizácký pantheon nepřátelských zrůd, které touží dobýt celý svět Ashan. Naštěstí zůstávají uvězněni v Pekle (dimenzionální cele, vytvořené v lávovém jádru planety) a nemohou dlouho existovat v materiálním (povrchovém) světě, mimo okamžiků, kdy je vyvolá nějaký čaroděj či ovládnou tělo smrtelníka. Na bojišti jsou známi svojí nesmyslnou brutalitou, jak v silovém, tak magickém smyslu. Vojáci Pekla přispěchají do bitky, zatímco magicky obdařená stvoření naruší normální běh světa, aby povolala démonické posily či vyvolala zuřivé ohnivé elementály.

Hrdinové Pekla samozřejmě podporují svoje šiky, občas se zapojí do boje, ale většinou díky nezměrným zásobám magické energie vyvolávají jedno ničivé kouzlo za druhým.

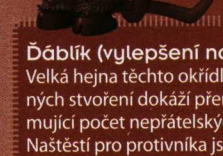
- Aka: Démoni, pánové chaosu
- Přiřazená barva: černá a rudá
- Uctívají: praotec – Urgash, prvotní Drak Chaosu
- Filozofie: „Silnější vyhrává"; dobij, pleň a znásilňuj slabé, směj se, když jsi zraněný či mučený, rochni se v sobeckých potěšeních, šiř anarchii a chaos, zkaž spravedlivé
- Země / království: Sheogh, „Ohnivé vězení"
- Hlavní město: Ur-Hekal, „Brána hořícího srdce"
- Klíčové symboly: šestiúhelník, Ouroborus (had požírající svůj ocas)

Sukuba (vylepšení na: Paní sukub)
Jediné střelecké jednotky v řadách démonů. Díky tomu by měly sloužit jako podpůrné vojsko pro hlavní útočnou sílu. To platí o to víc díky speciální dovednosti, jež zaručuje sukubám protiúder i na nepřátelské útoky na dálku. Protivník si dvakrát rozmyslí, než na ně zaútočí. Využijte toho.

Rohatý démon (vylepšení na: Rohatý dozorce)
Základní pěchota pekelných vojsk. Vyznačují se vysokou odolností a díky vysokým počtům na bojišti dokáží vydržet kdejaký protivníkův útok. Rohatí démoni ovládají unikátní dovednost, pomocí které se dokáží obětovat a značně pocuchat řady protivníků následným výbuchem prvotní energie chaosu.

Pekelný pes (vylepšení na: Kerberos)
Pekelní psi a kerberové slouží jako útočný hrot armády Pekla. Díky své neuvěřitelné útočné schopnosti mají ničivé účinky na jednotky soupeře. Stinnou stránkou je nízká odolnost, díky čemuž v boji na blízko moc dlouho nevydrží. Nejlépe se hodí na drobné šarvátky a dorážení oslabených jednotek. Díky svým třem hlavám dokáží kerberové útočit na několik protivníků najednou.

Pekelný oř (vylepšení na: Noční můra)
Nejrychlejší a nejlépe reagující jednotky Pekla. Překonají bojiště a zuřivě se pustí do nepřátelských vojsk. Tato stvoření mají takovou reputaci, že spousta jednotek protivníka raději uteče v panice, a to platí i pro ty silnější. Na jejich útoky protivníci nereagují protiúderem.



Ďáblík (vylepšení na: Rarášek)
Velká hejna těchto okřídlených pekelných stvoření dokáží přemoci ohromující počet nepřátelských jednotek. Naštěstí pro protivníka jsou tato stvoření velmi slabá a zkušený bojovník jich dokáže jedním úderem zničit mnoho. Ďáblíci a rarášková jsou pro každého magicky nadaného hrdinu opravdu děsivým snem, neboť dokáží ničit nebo dokonce krást magickou energii.

Pekelný sluha (vylepšení na: Pekelný pán)
Pekelní sluhové a pánové vynikají skvělými dovednostmi a využíváním devastujících kouzel na oslabení nepřátelských šiků. Jejich kouzla dokáží rozsévat smrt po celém území bojiště. Díky výborné obraně a útoku by se měli stát opěrným bodem každé úspěšné strategie.

Ďábel (vylepšení na: Arciďábel)
Nejmocnější představitelé chaosu světa Ashan. Jejich síla a obratnost nemá mezi jednotkami Pekla srovnání. Tato monstra mají přístup na pláně infernální reality, díky čemuž se mohou teleportovat po bojišti. Navíc si dokáží přivolávat přímo z Pekla jednotky Pekelných pánů jako posilu.

Hvozd

Tančíme podle rytmu světa

Rychlí jako vítr, elegantní jako říčka, silní jako vodopád, moudří jako dub…v jednotě s přírodou. Obyvatelé hvozdu jsou elegantní a klidné duše, jež žijí v těsné harmonii se zemí. Nevěříce strojům a městům, uchovávají si své starobylé zvyky a spojují se s ostatními národy jen velmi vzácně. Jejich společnost je postavena kolem několika postav, které spolu žijí v symbiotickém vztahu, což vytváří z království Hvozdu velmi sjednocený národ.

Elfové (druidové, lovci, bojovníci) žijí v symbióze se stromy, legendárními zvířaty (vlci, jednorožci, entové…) a vílami (skřítci, šotci…).

- Též známí jako: lesní elfové
- Přiřazená barva: zelená a hnědá
- Uctívají: Syllana, Saň země, Velká matka přírody
- Filozofie: „Žij a nech žít…v harmonii."
- Země / království: Irrolan, „Lesní bludiště"
- Hlavní město: Shataqua, „Nová zeleň"
- Klíčové symboly: stromový list, pírko, runa „triskel"

Víla (vylepšení na: Dryáda)
Víly mají za úkol chránit Kersyly – obrovské stromy, které slouží elfům za obydlí. Žijí v jejich větvích a navzájem si pomáhají. Tato stvoření nemilují válčení, ale v případě ohrožení svých domovů bojují zuřivě, navzdory své relativní slabosti. Každý protivník si bude muset zvyknout na tuhé boje s velkými roji těchto okřídlených stvoření.

Tanečník meče (vylepšení na: Tanečník války)
Patří k nejpoužívanějším jednotkám armády Hvozdu. Jsou od útlého dětství trénováni v tajném bojovém stylu frakce. Hlavní důraz klade toto bojové umění na schopnost vyhnout se útoku a naopak rány mrštně zasazovat – brutální síla k elfům nepatří. Tanečníci pro větší obratnost nenosí žádné brnění, díky čemuž je každé utržené zranění vážné. Kvůli své výborné rychlosti by i tak měli patřit mezi klíčové hroty každé útočné strategie.

Lovec (vylepšení na: Mistr lovec)
V dobách míru lovci zásobují lid Hvozdu, což jim zaručuje velký respekt. Potulujíce se po Irrolanu, žijí v souladu s Přírodou a jejími nepsanými zákony. Nikdy nezabíjí živé stvoření bez důvodu. V bojích se z nich však stávají rychlí a smrtící střelci.

Druid (vylepšení na: Druidský stařešina)
Druidové jsou kněží Syllany, prvotní Saně země, ztělesnění Přírody. Díky tomu mají přístup k tajemstvím drženým v úzkém kruhu společenství. Dají se vlastně považovat za čaroděje jednotek Hvozdu. Požehnání Syllany jim umožnilo mistrně zvládnout umění elementální magie, směřovat hněv přírody do řad protivníka a účinně chránit své spolubojovníky. Už jejich základní magický útok je ničivý.

Ent (vylepšení na: Prastarý ent)
Entové platí za těžké vojsko bojových sil Hvozdu. Tyto obrovské, pomalu se pohybující oživlé stromy jsou nejhouževnatější stvoření v Irrolanu. Říká se, že entové se zrodili díky blízkosti elfů: nabyli svého neobvyklého vědomí, protože si elfí lid dokázal vytvořit blízké pouto k přírodě. Svoji vděčnost entové oplácejí věrnou službou Hvozdu.

Jednorožec (vylepšení na: Stříbrný jednorožec)
Jednorožci jsou považováni za ducha přírody a reinkarnaci Starobylých. Jsou pro společnost Hvozdu posvátní a těší se neobvyklé úctě. Traduje se, že jakmile umře poslední jednorožec, padne i Hvozd a všechen jeho lid. Ve skutečnosti mají jednorožci opravdu schopnost bránit okolní vojáky před nepřátelskými kouzly, takže se nemusí jednat jen o pověst.

Zelený drak (vylepšení na: Smaragdový drak)
Zelení draci jsou inkarnací Syllany, prvotní Saně země. Tato obrovská stvoření dostala do vínku silné pouto k zemi, což je chrání proti většině ohnivých útoků. Navíc je obklopuje silná aura života, jež zraní každou útočící jednotku.

Počátek

Asha, prvotní Saň pořádku, stvořila svět určením jeho tvaru a smyslu. Poté stvořila Elementální draky, jež mají vládnout a vést její výtvor. Smrtelné rasy jsou vytvořeny jako „sloužící Dračím bohům" a umístěny na zemi. Každá z nich si volí dar a svého patrona. Tiší a rozjímající elfové si volí Syllanu, Saň země.

Války starých

Andělé spouštějí tažení proti Beztváříkům. Destrukce je děsivá a staré rasy neuvěřitelně trpí. Rané elfí civilizace a království jsou zničeny. Prvotní Draci se stávají mýty a pozvolna se vytrácejí z pamětí. Uctíváni zůstávají pouze Elementální draci.

Nový věk

Rok 28 – 40: Války ohně
První velká invaze démonů. Až do Války ohně je o elfech známo velmi málo. Ale byli to právě oni, kdo povolal do boje proti armádám démonů ostatní rasy, a mnoho velkých generálů této války byli elfové. Oni drželi poslední linii proti závěrečnému útoku, když se Sedmý drak připravoval na své finální kouzlo, to už si ale dnes žádný člověk nepamatuje.

Rok 50 – 260: Léta uzdravování – vytvoření Irrolanu
Rekonstrukce po Válce ohně a relativně harmonické vztahy mezi všemi rasami. Velké části elfích lesů byly vypáleny démony, země zjizvena a vody otráveny. Jakmile boje skončily, elfové se vrátili do své poraněné země a strávili Léta uzdravování napravováním škod, vysazováním nových hájů, čištěním vod a odstraňováním sebemenších známek po démonech. Tak bylo vytvořeno elfí království Irrolan.

Rok 528: Odštěpení Tuidhany
Ovlivněn skupinou pochlebovačů, třetí elfí král Arniel se rozhodl, že vláda elfů je příliš decentralizovaná a metoda volení nového Nejvyššího krále příliš náhodná. Namísto toho určil, že centrální vláda musí jít ruku v ruce s dědičnou monarchií. Zatímco mnozí proti tomuto vznášejí námitky, jediná Tuidhana, královna maličké země na hranicích se Sokolí říší, se rozhodne jednat a vyhlašuje nezávislost.

Rok 540: Válka hořkého popela – zrození Temných elfů
Rytíři ze Svaté sokolí říše uviděli příležitost. Napochodovali s armádou na Tuidhaniny hranice. Ta požádala Arniela o pomoc, ovšem poslové zůstali nevyslyšeni. „Má vlastní království, ať taky sama bojuje," prohlásil Arniel a začal jednat, až bylo téměř celé království Tuidhany porobeno lidmi. Když byla říše na kolenou (nebo tak si aspoň myslel), dovedl král své síly na hranice a začal bojovat s lidmi v takzvané Válce popela. Žádná strana se moc nestarala o obyvatele země, ve které se odehrávaly lité boje. Zoufale se snažíc chránit své lidi, Tuidhana se obrací na nové spojence. Zatímco byla její země vypalována a poddaní zabíjeni, uzavřela smlouvu s několika přeživšími Beztváříky, kteří měli být údajně dávno vyhubeni. Pokud se královna a její lid obrátí k uctívání Malassy, Saně temnot, Beztvářící ji poskytnou moc, po které touží. Tuidhana souhlasí, a tak z jejích přeživších elfů vznikají temní elfové. Lidské i elfí jednotky se podařilo vyhnat a královna potvrdila svoji nezávislost. Mezi elfy a temnými elfy byl podepsán křehký mír.

Rok 566: Den ohnivých slz – smrt královny Tuidhany
Obrovský požár spálil na popel hlavní město elfů. Nejvyšší král hyne v plamenech i s většinou svého dvora. Brythigga, Matka všech stromů, posvátná elfům, je též pozřena ohněm. Ztráty jsou devastující. Vina padá na hlavy temných elfů, kteří dostávají na výběr – exil, nebo smrt. Většina volí exil, Tuidhana však zůstává a je zabita. Místo, kde Brythigga stála, bylo vyškrtnuto ze všech map a od toho dne žádný elf na toto místo nevkročí. Později byla posvěcená nová Matka všech stromů, která je ukryta hluboko v lesích, ale o tom žádny elf s cizincem nepromluví.

Rok 585: Zjištění vlivu Démonů při Dni ohnivých slz
Dračí rytíři přinášejí elfům důkazy, že ničivý oheň má na svědomí špion Démonů. Z lesů jsou vysláni poslové, kteří mají doručit potulným temným elfům amnestii a nabídku k návratu domů. Temní elfové odmítají.

Rok 756: Smrt Vaniel
Na místo Vaniel nastupuje král Alaron, jehož oči směřují ven z lesa. Pomalu se mu daří znovu vytvářet silné vztahy s ostatními rasami. Poskytuje pomoc čarodějům ze Stříbrných měst v jejich boji proti Nekromantům a přesvědčuje obchodníky k překročení hranic elfího království a čilému obchodování.

Rok 951: Páté zatmění – Válka šedé aliance
Alaron vede elfí armádu z lesů, aby se přidala k rytířům Azylu a čarodějům Stříbrných měst a aby společně vytvořili Šedou alianci. Hordy démonů jsou nakonec poraženy, ovšem za děsivou cenu pro Alianci.

Počátek

Rok 528: Odštěpení Tuidhany
Legendární zakladatelka Temných elfů – Tuidhana vyhlašuje nezávislost na elfím království

Rok 540: Válka hořkého popela – zrození Temných elfů
Elfové z Irrolanu a lidští rytíři ze Svaté sokolí říše jsou ve válce, přičemž za hlavní bojiště slouží království Tuidhany. Vidouc svoji zemi ničenou útokem ze dvou stran, Tuidhana utváří pakt s Beztvářík, aby získala moc ochránit království. Ti, jež se rozhodli ji následovat, jsou pozměněni požehnáním Mallasy, Saně temnot. Od tohoto dne budou známi jako temní elfové. Díky podpoře nových spojenců se jim podaří vyhnat elfské i lidské armády ze své země.

Rok 548: Mír Nového jara
Svatá sokolí říše se vzdává jakýchkoliv požadavků na elfí země a vyplácí vysoké reparace. Nezávislost království temných elfů je uznána lidmi i elfy, avšak na hranicích nejsou vyjímkou občasné potyčky.

Rok 566: Den ohnivých slz – smrt královny Tuidhany
Obrovský požár spálil na popel hlavní město elfů. Nejvyšší král hyne v plamenech i s většinou svého dvora. Brythigga, Matka všech stromů, posvátná elfům, je též pozřena ohněm. Ztráty jsou deprimující. Vina padá na hlavy Temných elfů, kteří dostávají na výběr – exil, nebo smrt. Většina volí exil, zbytek je loven a nemilosrdně vražděn. Tuidhana zůstává na území svého království, kde i ji stihne smrt.

Rok 585: Zjištění vlivu Démonů při Dni ohnivých slz
Dračí rytíři přinášejí elfům důkazy, že ničivý oheň má na svědomí špion Démonů. Z lesů jsou vysláni poslové, kteří mají doručit potulným temným elfům amnestii a nabídku k návratu domů. Temní elfové odmítají.

Kobka

Skryj se, poslouchej, pozoruj, uč se…Až nastane pravý čas, udeř ze stínů

Temní elfové jsou odpadlíci z frakce Hvozd, kteří kdysi dávno uzavřeli pakt s tajemnými Beztvářík. V důsledku toho celý národ pohltila temnota. Zvolili si život v podzemí světa Ashan a svá města budují v tamějších obrovských jeskyních.

Temní elfové uctívají Saň temnoty, a protože skutky v jejím jméně platí za svaté, je společnost Kobky vystavěna na tajemstvích, úkladech, zradách a okultismu. Každé město ovládá jeden klan s Velekněžkou v jeho čele. Ženy v Kobce mají hlavní slovo, neboť právě ony vedou politické, náboženské a vojenské síly. Své děti nevychovávají samy, ale posílají je do chrámů, kde se naučí všechny dovednosti nezbytné k přežití. V době míru válčí temní elfové mezi sebou, aby jednotlivé klany utužily svoji pozici. Jakmile dojde k válce, všechny úklady a vraždy míří v jednotě na společného protivníka. Na bojištích jsou vojska Kobky proslavena vysokou obratností a silou i nejzákladnějších jednotek. Naštěstí pro jejich protivníky je nadřazenost temných elfů v boji ojedinělá, neboť díky nižším počtům se každá ztráta okamžitě citelně odrazí na síle armády.

- Též známí jako: temní elfové
- Přiřazená barva: černá a fialová
- Uctívají: Mallasa, Saň temnoty, strážce smrtelných tajemství.
- Filozofie: „My vládneme stínům a jednou budou stíny vládnout všemu"
- Země / království: Ygg-Chal, „Temné hlubiny"
- Hlavní město: Konos, „Bludiště stínů"
- Klíčové symboly: had, maska bez tváře

Zvěd (vylepšení na: Vrah)
Zvědové jsou mladí učňové, kteří před sebou mají poslední zkoušku. Po jejím úspěšném splnění dokončí studia v chrámu a mohou se z nich stát vrahové. Přestože jsou ještě mladí a nezkušení, už teď mají dostatek teoretického a fyzického tréninku v umění zabíjet. Jsou stejně schopní v boji na dálku i na blízko.

Krvavá panna (vylepšení na: Krvavá fúrie)
Krvavé panny platí za jádro armády Temných elfů. Tyto služebnice temné saně ovládají deviantní formu bojového stylu jednotek Hvozdu. Jejich rychlost je tak vysoká, že během jednoho útoku dokáží jak udeřit, tak se i bránit. Díky tomuto se stávají ideálními vojáky na boj zblízka. Nikdy se neocitnou v bitce bez konce.

Minotaur (vylepšení na: Strážce minotaurů)
V Kobce se minotauři používají jako otroci na nejhorší a nejúnavnější práce. Ovšem jsou též známi pro svoji odvahu a důstojnost. Vyplní každý úkol s maximální snahou, včetně boje za své otrokáře. Jejich srdnatost v boji je proslavila nejen mezi temnými elfy, ale též u ostatních frakcí.

Hydra (vylepšení na: Hlubinná hydra)
Hydry jsou společně s černými draky nejstaršími obyvateli podzemí světa Ashan. Žili zde už v okamžiku, kdy dorazili temní elfové, které nakonec dokázali akceptovat. Jak šel čas, obě rasy se pomalu sbližovaly, až dosáhly tiché aliance založené na společné touze zachovat jeskyně čisté od všech „venkovních" vlivů. Hydry jsou pomalá stvoření. Na svoji kořist útočí z hlubin svého brlohu, a to velice rychle. Dokáží zaútočit až na tři cíle zaráz.

Temný nájezdník (vylepšení na: Děsivý nájezdník)
Temní nájezdníci jsou kavalérií Kobky. Sedlají svoje zuřivé jeskynní ještěry a vrhají se na protivníky, tříští jejich štíty, pronikají brněním. Jejich útok je natolik zuřivý, že jej někdy nedokáží vykrýt ani ty nejsilnější jednotky. Temní nájezdníci většinou hlídkují v labyrintu Kobky a útočí na každého bláznivce, jenž zabloudil do hlubin jeskyní.

Čarodějka stínu (vylepšení na: Matka stínu)
Čarodějky stínu zasvětily svůj život službě Malasse. Byly obdařeny nadpřirozenou silou, která jim dovoluje vrhat ničivé stínové výboje na svoje protivníky. Též umí několik kouzel, s jejichž pomocí oslabují protivníky, či popohánějí své spolubojovníky do bitvy.

Stínový drak (vylepšení na: Černý drak)
Synové a dcery Malassy většinou stráží vchod do Bludiště stínů. Ti mladší (myslí se tím několik stovek let) občas asistují temným elfům v bojích, výměnou za nevyřčená tajemství, vzácné a exotické dary nebo krví uzavřené pakty.

Akademie

Všechna tajemství budou odhalena a ovládnuta, časem

Čarodějové Akademie platí za hrdé lovce vědomostí a porobitele přírodního pořádku. Společnost Akademie je oddaná moudrosti a znalostem. Mágové tráví život studiem a sepisováním vědeckých prací, věnujících se okultním záležitostem.

Senát čarodějů, nazývající se Kruh devíti, vládne Stříbrným městům, přestože si každé z nich uchovává určitou míru nezávislosti. Obyvatelé nevládnoucí magií jsou považováni za druhořadé, neboť schopnost používat čarodějnou moc platí za klíčovou v sociálním a politickém rozvoji země.

Magie se vyučuje na univerzitách ve velkých městech. Fakulta, na které studenti studují, do velké míry určuje, co se budou učit, jak se to budou učit a jak bude vypadat jejich další život. Čarodějové se sdružují do jednotlivých škol, následujíce učení některého z velkých magiků. Soutěživost mezi nimi nezná mezí.

- Též známí jako: čarodějové, mágové
- Přiřazená barva: oranžová a zlatá
- Uctívají: Čarodějové nepovažují draky za bohy, ale pouze za mocná stvoření. S dostatkem studia a experimentů sami dosáhnou moci draků.
- Filozofie: „Žádní bohové, žádní vládci. Vědomost je moc. Moc je svoboda. Svět je hádanka k vyřešení… a účel světí prostředky."
- Země / království: Stříbrná města
- Hlavní město: Al-Safir, „Nebeský dóm"
- Klíčové symboly: Stříbrná hvězda, Kříž moudrosti

Gremlin (vylepšení na: Mistr gremlin)
Gremlini jsou malá stvoření s krví démonů v žilách. Na rozdíl od orků zůstali věrní svým pánům. Jsou slabí, a proto se na bojišti hodí hlavně jako střelci. Používají magické zbraně, kterými vrhají na protivníky malé bomby.

Kamenný chrlič (vylepšení na: Obsidiánový chrlič)
Kamenné chrliče magicky oživili čarodějové. Tyto sochy byly vytvořeny ve starých časech jako strážci odlehlých svatyň v pustých oblastech jižního Ashanu. Když je čarodějové objevili, všimli si na nich primitivních ochranných amuletů, díky kterým bylo jejich následné oživení hračkou. Tato stvoření jsou extrémně rychlá a odolná. Též mají imunitu proti bleskům, takže se ideálně hodí do efektivního obranného vojska.

Železný golem (vylepšení na: Ocelový golem)
Oživené mechanické sochy. Díky jejich anorganické stavbě disponují stejnou odolností jako chrliče. Golemové jsou velmi, velmi pomalí, ovšem tento nedostatek mágové vykompenzovali větší odolností proti magii. Navíc golemy neovlivňuje morálka a díky mechanické stavbě na ně některá kouzla vůbec nepůsobí.

Mág (vylepšení na: Arcimág)
Vládci společnosti Akademie, kteří se do bojů zapojují jedině v případě, že není jiná možnost. Většina mágů jsou staří slabí a pomalí mužové, ovšem neuvěřitelně silní v magii. Dokáží vystřelovat výboje čisté magie, které zraní všechny jednotky v cestě – včetně přátelských. Každý z mágů ovládá několik dalších užitečných kouzel.

Rakšasa Rani (vylepšení na: Rakšasa Raja)
Starověcí vládci duchovního světa. Kdysi je dokonce uctívala jedna jižní civilizace. Ta však zanikla už před mnoha lety. Rakšasové byli objeveni putujícím mágem, jemuž se – po mnoha neúspěšných pokusech – podařilo tato stvoření vyvolávat a efektivně ovládat. Rakšasové jsou nesmírně silní a mnohostranní. Vládnou uměním boje na blízko a protivníci na jejich útoky nereagují protiútokem.

Džin (vylepšení na: Džin sultán)
Džinové jsou starověcí elementární duchové, které si na pomoc v boji vyvolávají mágové, přičemž je magicky svazují ke svojí osobě. Jakmile dojde k připoutání džina k jiné duši, nedokáže se stáhnout a brání svého hostitele do vyčerpání veškeré energie. Obrana ani útok nepatří mezi slabiny džinů, navíc platí za nejrychlejší jednotky Akademie a též ovládají některá základní kouzla. Patří mezi nejvšestrannější jednotky, které se hodí pro každou strategii.

Kolos (vylepšení na: Titán)
Kolosové jsou ultimátním výtvorem, o kterém mohou mágové jen snít. Vytvářejí se na stejném základě jako golemové, ale v daleko větším měřítku. Jejich duše navíc nejsou jen tak obyčejné, protože kolosové dokáží hostit duše legendárních hrdinů. Ti se tak mohou ještě jednou zapojit do boje. Díky tomu jsou kolosové imunní proti ovládnutí mysli.

Počátek

Rok 0: Vznik Sedmého draka
Sar-Elam, první mág, dosahuje vědomí Řádu draka, jenž ho učí podstatě hmoty a ducha a ukazuje cestu k vyšší moci. Osvícen novými vědomostmi, Sar-Elam se stává Sedmým drakem.

Rok 62: Rozkol Sedmi
Rozkol mezi následovníky Sar-Elama, kteří se nedokáží shodnout, jak nejlépe následovat cestu Sedmého draka a snad ho jednou i překonat. Sar-Anfor zakládá Slepé bratry, společenství ranhojičů, jasnovidců a balzamovačů, oddaných uctívačů Ashy. Sar-Badon zakládá Dračí rytíře, bojový řád cvičící tělo i ducha. Ostatní učedníci, pod vedením Sar-Shazzara, nejtalentovanějšího z nich, vedou exodus mágů a podobně smýšlejících lidi, aby vybudovali Stříbrná města (první království magie) v jižních pouštích.

Rok 330: První zatmění – Válka krvavého měsíce
Úplné zatmění měsíce vytváří trhlinu ve Vězení démonů. Páni démonů si probíjí cestu ven a pustoší elfské země, které se naprosto nepřipravené ocitají před drtivou přesilou. Požádáni o pomoc, mágové ze Sedmi měst posílají svoje vojenské síly do boje. Mágové experimentují s krví démonů, již vstřikují lidským otrokům a vězňům. Výsledkem se stávají monstrózní orkové. Posíleny úderným oddílem orků, síly Aliance vítězí nad Démony. Páni démonů jsou poraženi a přeživší démoni zahnáni zpět do pekelného vězení. Bezprostředně po této druhé válce s démony jsou orkové usídleni v Sokolí říši, stejně jako v Sedmi městech. Není jim ovšem dána svoboda, slouží jen jako jako námezdní vojáci.

Rok 467 – 504: Tažení proti orkům
Povstání orků v Sedmi městech, které se rozrůstá až do Azylu. Odmítajíce své pány a Dračí bohy, orkové se prohlašují za svobodné. V Sokolí říši se vyhlašuje tažení proti orkům, které je má znovu podrobit a obrátit na víru v draky. Boje jsou kruté a orkové nelítostně potlačeni. Zbylí nakonec prchají, kam mohou, včetně jižních pouští, severovýchodních stepí a Hraničních ostrovů na východě. Velká bouře potápí flotilu Azylu, která byla připravena pronásledovat uprchlíky na jejich ostrovní azyl. Sokolí císař to považuje za znamení od Draků a formálně ukončuje tažení proti orkům.

Rok 512: Stvoření zvířecích lidí
Zvířecí lidé (minotauři, kentauři, harpyje…) jsou vytvořeni jako sluhové, hračky a strážci v Sedmi městech. Proklamovaným posláním je nahradit orky.

Rok 610 – 660: Vzestup Nekromantů
Přítomnost Nekromantů roste, až se nakonec stávají mocnou politickou silou v Sedmi městech.

Rok 751 – 770: Čistka nekromantů – občanská válka v Sedmi městech
Žárlivost na moc získanou Nekromanty způsobuje, že čarodějové ze Sedmi měst vyvolávají masivní perzekuce, sahající od zabavování majetku, přes vyhnanství, až po veřejné popravy. Vypuká dlouhá a děsivá občanská válka. Starobylá města jsou zničena a velké části země se stávají neobyvatelné.

Nový věk

Rok 771: Založení Stříbrného spolku
Obyvatelé Sedmi měst, kteří přežili, zakládají Stříbrný spolek (druhé království magie) v zemích na jihu. Nekromanti prchají na východ do údolí Heresh.

Rok 813 – 822: Válka Zlomené hole
Nekromanti se pokoušejí zničit nově vzniklý Stříbrný spolek, ovšem čarodějové získávají navrch a vpadnou do Hereshe. Nekromanti jsou drtivě poraženi a jejich království roztříštěno.

Počátek

Rok 62: Rozkol Sedmi
Rozkol mezi následovníky Sar-Elama, kteří se nedokáží shodnout jak nejlépe následovat cestu Sedmého draka. Sar-Anfor zakládá Slepé bratry, společenství ranhojičů, jasnovidců a balzamovačů oddaných uctívačů Ashy. Sar-Badon zakládá Dračí rytíře, bojový řád cvičící tělo i ducha. Ostatní učedníci, pod vedením Sar-Shazzara, nejtalentovanějšího z nich, vedou exodus mágů a podobně smýšlejících lidí, aby vybudovali Stříbrná města (první království magie) v jižních pouštích.

Rok 74: Tajemná smrt Sar-Shazzara
Sar-Shazzar umírá ve spánku. Když se sluhové pokoušejí přenést jeho tělo do Nekropolis k přípravám a pohřbu, rozpadá se na prach.

Rok 461: Objevení Nekromancie
Belketh, učedník Sar-Shazzara, objevuje cestu Nekromancie. První nekromantické pokusy probíhají v Sedmi městech.

Rok 610 – 660: Vzestup Nekromantů
Přítomnost Nekromantů je stále více znát, až se nakonec v Sedmi městech stávají mocnou politickou silou.

Nový věk

Rok 751 – 770: Čistka nekromantů - občanská válka v Sedmi městech
Žárlivost na moc získanou Nekromanty způsobuje, že čarodějové ze Sedmi měst vyvolávají masivní perzekuce, sahající od zabavování majetku, přes vyhnanství, až po veřejné popravy. Vypuká dlouhá a děsivá občanská válka. Starobylá města jsou zničená a velké části země se stávají neobyvatelné.

Rok 771: Založení Stříbrného spolku
Obyvatelé Sedmi měst, kteří přežili, zakládají Stříbrný spolek (druhé království magie) v zemích na jihu. Nekromanti prchají na východ do údolí Heresh.

Rok 813 – 822: Válka Zlomené hole
Nekromanti se pokoušejí zničit nově vzniklý Stříbrný spolek, ovšem čarodějové získávají navrch a vpadnou do Hereshe. Nekromanti jsou drtivě poraženi a jejich království roztříštěno.

Nekropolis

Život je změna, chaos, špína a utrpení. Smrt je mír, pořádek, nekonečná krása

Nekromanti se odštěpili od řádu čarodějů. Studují magii smrti, aby se mohli stát věčnými. Ovládají duše zemřelých (duchové) nebo oživují mrtvé z jejich hrobů (kostlivci, zombie). Nekromanti věří, že potěšení je smyslové a každé potěšení vede k bolesti (nevolnost z přejídání, truchlení nad ztrátou milované osoby atd.). Řešením je uvítání smrti, která je dokonalá díky smyslové deprivaci. Nekromanti věří ve věčný, neměnný a neutrální život spíš než v udržování umírněnosti až do příštího života. Vysocí nekromanti se stávají upíry: věčně mladými, krásnými a mocnými, ale studenými a necitlivými jako sochy z alabastru. Jednotky Nekropolisu jsou na bojišti všeobecně slabší než armáda soupeře. Nicméně pořizovací náklady jsou nízké, díky čemuž jejich růst není tolik závislý na zdrojích. Proto využívají čisté početní převahy.

Svoji relativní slabost kompenzují i dalšími dovednostmi. Každé stvoření Nekropolisu patří mezi nemrtvé. A ty neovlivňuje morálka: mrtví se nestarají, nedají se vyburcovat vidinou vítězství a nebojí se zemřít. Ovlivňování mysli a jedy též nefunguje: nemají mysl či tělo. Některé jednotky navíc dokáží vysávat životní energii z protivníka a zůstávají nedotčeny nemagickými útoky.

- **Též známí jako: Nekromanti, nemrtví**
- **Přiřazená barva: černá a fluorescentní (toxická) zelená**
- **Uctívají: uctívají prvotní Saň pořádku v pokroucené formě její destruktivní stránky**
- **Filozofie: „Obejmi nicotu." Morbidní fascinace smrtí a fanatická oddanost věci**
- **Země / království: žádná (působí jako tajná organizace v Akademii a Azylu)**
- **Hlavní město: žádné (stejný důvod)**
- **Klíčové symboly: pavoučice**

Kostlivec (vylepšení na: Kostlivý lučištník)
Kostlivci patří mezi základní jednotky armády Nekropolis. Jsou slabí, ale velmi početní. Mezi jejich největší výhody patří možnost získávat další kostlivce do své armády i z těl padlých protivníků.

Zombie (vylepšení na: Morová zombie)
Excelentní obranná jednotka. Zombie se dají jen velmi těžko zabít a počtem malá skupinka dokáže vydržet útoky daleko silnějších protivníků. Na druhou stranu jsou velmi pomalé a jejich útočná síla nestojí za moc. To se však dá poměrně lehce kompenzovat vyšším počtem. Navíc speciální dovednost morové zombie postupně ubírá vitalitu nepřátelských jednotek, čímž snižuje i jejich schopnost bojovat.

Duch (vylepšení na: Spektra)
Duchové jsou rychlá a nehmotná stvoření. Dokáží způsobit protivníkům vážná zranění. Díky zvýšené rezistenci proti nemagickým útokům se hodí do prvních řad proti většině silových jednotek. Spektry dokáží vysávat magickou energii z nepřátel, což je velmi efektní proti všem kouzelníkům.

Lich (vylepšení na: Arcilich)
Nemrtví čarodějové, kteří zaplatili děsivou cenu za snahu vyhnout se negativům smrtelného těla. Dokáží vystřelovat Mraky smrti, jež vysávají životní energii z každého živého stvoření. To se pochopitelně netýká nemrtvých, díky čemuž můžete bez obav používat Mraky smrti na bojové shluky vašich a soupeřových jednotek. Arcilichové jsou nadřazení běžným lichům, neboť se jim podařilo uchovat si svoji magickou energii ke kouzlení. Svojí silou dokáží oslabovat nepřátelská vojska.

Upír (vylepšení na: Pán upírů)
Rychlí a zkušení válečníci. Věčně mladí, ale obdařeni stovkami let bojových zkušeností, stále dychtící po životní energii soupeřových jednotek. Jejich útoky mají takovou sílu, že se nepřátelé nezmohou ani na protiúder. Upíři si dokáží doplňovat zdraví vysáváním životů jiných.

Zjevení (vylepšení na: Přízrak)
Duše zatracených, které věčně touží po pomstě všem živým stvořením. Jejich zbraněmi jsou strach a vysávání života. Jejich útoky sevřou srdce ledovým pařátem strachu, čímž efektivně potlačí sílu a schopnost bojovat. Přízraky dokáží vzít život jednomu nepřátelskému stvoření nezávisle na jeho síle, zatímco zbytek jednotky ztratí všechny magické dovednosti a ochrany.

Kostěný drak (vylepšení na: Přízračný drak)
Kostění draci jsou nejsilnější jednotkou frakce Nekropolis. I když jejich moc není taková jako moc jejich živých příbuzných, nižší pořizovací cena tento nedostatek kompenzuje. Dokáží vletět do soupeřovy armády a způsobit masivní ztráty každému, kdo stojí v cestě. Přízrační draci žijí napůl v nemateriálním světě, v nehmotné podobě. Díky tomu je většina nemagických útoků mine.

Unikátní schopnosti ras

Každá rasa má vlastní unikátní schopnosti; hrdinové každé z nich získávají v závislosti na své třídě určitou dovednost, která dále ovlivňuje jejich RPG vývoj. V každém městě najdete speciální budovy, jež schopnosti a dovednosti vylepšují. Ovšem pozor! Tyto budovy mohou využívat pouze hrdinové shodné rasy.

V některých případech mohou být schopnosti ras totožné s dovednostmi tříd (frakce Hvozd, Akademie, Peklo, Nekropolis), jindy je možné oboji využívat současně (frakce Azyl a Kobka). Vše přitom závisí na stylu boje, charakterizujícím jednotlivé rasy.

Azyl

Protiúder

Tato schopnost může být vylepšena. V závislosti na její úrovni se zvyšuje zranění způsobené odvetnými útoky jednotek pod hrdinovým velením. Frakce Azyl totiž klade důraz na dobrou organizaci a strukturu vojsk.

Výcvik

Lidé mohou cvičit jednotky nižší třídy na ty vyšší .Výcvik může být proveden pouze ve městech Azylu, ve kterých jsou postavena Cvičiště, a pouze hrdinou. Hrdinové ostatních ras nedokáží použít Cvičiště a též nezískají požadovanou dovednost. Jednotky jiných ras také nemohou být vycvičeny. Na počátku je cena za výcvik vysoká, ale dá se postupně snížit vylepšováním Cvičiště nebo získáním speciální dovednosti Expertní výcvik.

Nekropolis

Nekromancie

Tato schopnost umožňuje Nekromantům po bitvě oživovat padlé protivníky a coby kostlivce je zařazovat do své armády. Ze začátku dokáží oživovat pouze malé procento mrtvých a výsledkem jsou vždy jen kostlivci. Ovšem postupem času, s rostoucí mocí hrdiny do armády získáte početnější a silnější zástupy nových rekrutů.

Hvozd

Úhlavní nepřítel

Elfí hraničáři mají unikátní schopnost trénovat své jednotky v boji proti specifickému protivníkovi. Každý hraničář začíná minimálně s jedním nepřítelem označeným jako úhlavní, což se dá později změnit v budově Cech mstitelů (speciální budova v městech Hvozdu) až na čtyři nepřátelské jednotky na hrdinu (v závislosti na úrovni). Jednotky v hrdinově armádě způsobují větší zranění stvořením, které jsou v seznamu úhlavních nepřátel. Seznam ovlivňuje také několik dalších dovedností.

Peklo

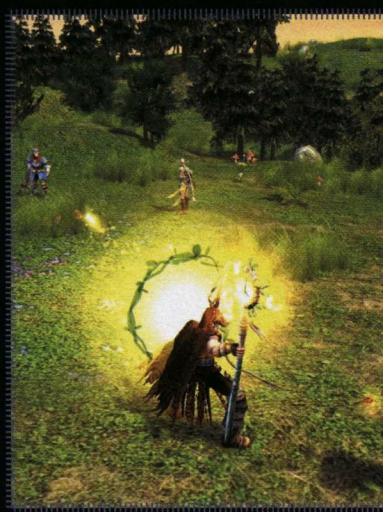
Brána

Pekelné jednotky hrdinovy armády si dokáží povolávat posily z infernálních plání. Hrdinové první úrovně mohou přivolat pouze jednotky nižších tříd, jako jsou ďáblíci a rohatí démoni, a pouze malá část z nich se zapojí do boje. Se zvyšujícími úrovněmi lze povolávat pekelné sluhy a ďábly ve velkých počtech. Povolávání posil zabere nějaký čas, během kterého se nemohou dané jednotky pohybovat a útočit. Pokud na ně navíc zaútočí protivník, vyvolávání se zruší. Potřebný čas lze snižovat vylepšováním dovednosti.

Akademie

Řemeslo

Každý čaroděj je vyškolen ve vytváření artefaktů a mystickém umění. Díky tomu dokáží vytvářet „micro artefakty" a těmi vybavovat svoje jednotky, což jim vylepší některé vlastnosti. V závislosti na úrovni lze vyrábět složitější a mocnější předměty.



Kobka

Zaříkávání

Temní elfové mají přirozené sklony k přírodním magickým elementům spojeným se zraňováním a destrukcí. Na rozdíl od čarodějů Akademie, kteří se opírají o vědomosti a moudrost, temní elfové mají instinktivní a tělesný smysl pro magii, jenž jim dovoluje improvizovaně modifikovat základní kouzla. Díky tomu dokáží způsobovat větší magická zranění těm, kteří mají odolnost proti magii, či jsou dokonce magicky naprosto imunní. Velikost zranění závisí na úrovni dovednosti.

Řetěz elementů

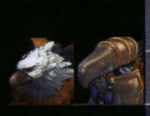
Díky silnější vnímavosti k magii dokáží temní elfové cítit elementy (voda, oheň, vzduch…), které jsou přiřazeny k přátelským jednotkám. Během bojů pod velením Warlocků se tyto elementy proplétají a kumulují. Tomuto procesu se říká Řetěz elementů. Úspěšný Řetěz elementů končí explozí, která přidává další zranění protivníkům, délka řetězu ovlivňuje výsledné zranění. Takové útoky se však musí řídit určitými pravidly. Tato dovednost sice funguje i bez vědomé snahy, ovšem při správném využívání jsou výsledky vždy daleko lepší.

Statistiky základních jednotek

Opravdoví mistři stratégové neznají jen pohnutou minulost svých jednotek a hrdinů, ale dokonale ovládají každý jejich krok na bojišti. I když se vám hra snaží maximálně pomoci a naznačit při každém útoku, kolik zranění s největší pravděpodobností způsobí, občas se hodí vědět, z čeho tyto odhady vychází. Na následujících stránkách všechny potřebné informace o základních i vylepšených jednotkách najdete.

Petr Kolář

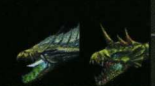
Azyl

	Jméno	Schopnosti	Útok	Obrana	Zranění min	Zranění max	Zdraví	Iniciativa	Rychlost	Střel	Mana	Přírůstek	Cena
	Rolník	Daňoví poplatníci	1	1	1	1	3	8	4	0	0	22	20
	Domobrana	Úder vidlemi	1	1	1	2	6	8	4	0	0	22	30
	Lukostřelec	Střelecká jednotka, rozptýlené střely (zvláštní bojová schopnost)	4	3	2	4	7	9	4	10	0	12	50
	Kušník	Střelecká jednotka, přesně střely	4	4	2	8	10	8	4	12	0	12	80
	Pěšák	Velký štít, úder štítem	4	8	2	4	16	8	4	0	0	10	90
	Páže	Velký štít, úder štítem, zaštiťují spojence	5	9	2	5	26	8	4	0	0	10	130
	Gryf	Létání, velká jednotka, neomezené opětování úderů, imunní vůči slepotě	7	5	5	10	30	15	7	0	0	5	260
	Královský gryf	Létání, velká jednotka, neomezené opětování úderů, imunita vůči slepotě, útočný nálet (zvláštní bojová schopnost).	9	8	2	15	35	15	7	0	0	5	350
	Kněz	Střelecká jednotka, bez postihu za vzdálenost	12	12	9	12	54	10	5	7	0	3	650
	Inkvizitor	Střelecká jednotka, bez postihu za vzdálenost, sesílá spěch, požehnání a kamennou kůži (zvláštní bojová schopnost)	16	16	9	12	80	10	5	7	12	3	900
	Jezdec	Boj dřevcem, velká jednotka	23	21	20	30	90	11	7	0	0	2	1250
	Paladin	Útok dřevcí, velká jednotka, přikládání rukou (zvláštní bojová schopnost)	24	24	20	30	100	12	8	0	0	2	1550
	Anděl	Létání, velká jednotka	27	27	45	45	180	11	6	0	0	1	3200
	Archanděl	Létání, velká jednotka, oživují spojence (zvláštní bojová schopnost)	31	31	50	50	220	11	8	0	0	1	4200

Peklo

	Jméno	Schopnosti	Útok	Obrana	Zranění min	Zranění max	Zdraví	Iniciativa	Rychlost	Střel	Mana	Přírůstek	Cena
	Ďáblík	Vysává nepříteli manu	2	1	1	2	4	13	5	0	0	16	25
	Rarášek	Krade nepříteli manu	3	2	2	3	6	13	5	0	0	16	45
	Rohatý démon	Žádné schopnosti	1	3	1	2	13	8	5	0	0	15	40
	Rohatý dozorce	Sebeobětující výbuch (zvláštní bojová schopnost)	3	4	1	4	13	8	5	0	0	15	60
	Pekelný pes	Žádné schopnosti	4	2	3	5	15	13	7	0	0	8	110
	Kerberos	Třihlavý útok, nepřítel neopětuje útok	4	2	4	6	15	3	8	0	0	8	160
	Sukuba	Střelecká jednotka, opětuje útok na dálku	6	6	6	16	20	10	4	6	0	5	240
	Paní sukub	Střelecká jednotka, opětuje útok na dálku, řetězová střela	6	6	6	13	30	10	4	6	0	5	350
	Pekelný hřebec	Zastrašující útok, nepřítel neopětuje útok	13	13	8	16	50	16	7	0	0	3	480
	Noční můra	Zastrašující útok, nepřítel neopětuje útok, aura děsu	18	18	8	16	66	16	8	0	0	3	666
	Pekelný sluha	Čaruje rušící paprsek, ohnivou kouli a pád meteoritů (zvláštní bojová schopnost)	21	21	12	26	110	8	4	0	11	2	1550
	Pekelný pán	Temný meč, kouzlí rušící paprsek, ohnivou kouli a pád meteoritů (zvláštní bojová schopnost)	22	21	13	31	120	8	4	0	13	2	1850
	Ďábel	Teleportace	27	25	26	66	166	11	7	0	0	1	3666
	Arciďáblové	Teleportace, vyvolávají pekelné pány (zvláštní bojová schopnost).	31	29	36	66	199	11	7	0	0	1	4666

Hvozd

	Jméno	Schopnosti	Útok	Obrana	Zranění min	Zranění max	Zdraví	Iniciativa	Rychlost	Střel	Mana	Přírůstek	Cena
	Víla	Létání, nepřátelé neopětují úder, sprškový útok	1	1	1	2	5	12	7	0	0	10	35
	Dryáda	Létání, nepřátelé neopětují úder, sprškový útok, sesílání kouzel (roj vos, fantom, zrušit kouzla)	2	1	2	2	6	14	7	0	10	10	35
	Tanečník meče		3	2	2	5	12	11	6	0	0	9	65
	Tanečník války	Kombo tanečníka války	4	3	3	5	12	15	6	0	0	9	90
	Lovec	Střelecká jednotka, dvojitá střela	4	1	4	7	10	10	5	12	0	7	125
	Mistr lovec	Střelecká jednotka, dvojitá střela, očarované šípy	5	4	5	8	14	10	5	16	0	7	190
	Druid	Střelecká jednotka, sesílá kouzla (blesk, ledový šíp, kamenná kůže)	7	7	7	9	34	10	5	5	12	4	310
	Druidský stařešina	Střelecká jednotka, sesílá kouzla (blesk, ledový šíp, kamenná kůže), vysává manu	12	9	9	14	33	10	4	7	15	4	425
	Jednorožec	Aura odolnosti vůči magii	12	12	10	20	57	12	7	0	0	3	700
	Stříbrný jednorožec	Aura odolnosti vůči magii, oslepující útok	17	17	10	20	77	12	7	0	0	3	900
	Ent	Zaplétající kořeny	19	27	0	19	175	7	6	0	0	2	1200
	Prastarý ent	Zaplétající kořeny, zapuštění kořenů	19	29	10	20	191	7	6	0	0	2	1500
	Zelený drak	Létání, kyselinový dech	27	25	30	50	200	12	8	0	0	1	3500
	Smaragdový drak	Létání, kyselinový dech, imunita vůči zemi	31	27	33	57	200	14	9	0	0	1	4700

Kobka

	Jméno	Schopnosti	Útok	Obrana	Zranění min	Zranění max	Zdraví	Iniciativa	Rychlost	Střel	Mana	Přírůstek	Cena
	Zvěd	Střelecká jednotka, žádný postih v boji zblízka	3	3	2	4	10	10	5	5	0	7	60
	Vrah	Hlavní rolí vraha na bojišti je útočit zdálky smrtící kuší. Nepřáteli způsobí jeho otrávené šípy těžká zranění.	4	3	2	4	14	12	5	5	0	7	100
	Krvavá panna	Udeří a uteče	4	2	5	7	16	14	7	0	0	5	125
	Krvavá fúrie	Udeří a uteče, nepřítel neopětuje úder	5	3	5	7	16	16	8	0	0	5	175
	Minotaur	Odvaha	5	2	4	7	31	8	5	0	0	6	140
	Strážce minotaurů	Odvaha, dvojitý útok	5	2	4	7	35	8	5	0	0	6	200
	Temný nájezdník	Útok tryskem	9	7	7	12	40	11	6	0	0	4	300
	Děsivý nájezdník	Útok tryskem, kousnutí ještěra	10	9	7	14	60	11	8	0	0	4	450
	Hydra	Třihlavý útok, nepřítel neopětuje úder	15	12	7	14	80	7	5	0	0	3	700
	Hlubinná hydra	Šestinásobný útok, nepřítel neopětuje úder, regenerace	15	15	9	14	125	7	5	0	0	3	900
	Čarodějka stínu	Střelecká jednotka, kouzla (zpomalení, rušící paprsek, krvežíznivost)	18	18	17	24	80	10	4	4	11	2	1400
	Matka stínu	Střelecká jednotka, kouzla (zpomalení, rušící paprsek, krvežíznivost, zapomnětlivost), úder bičem	20	20	17	27	90	10	4	4	14	2	1700
	Stínový drak	Létání	25	24	45	70	200	10	9	0	0	1	3700
	Černý drak	Létání, imunní vůči magii	30	30	45	70	240	10	9	0	0	1	4500

Akademie

	Jméno	Schopnosti	Útok	Obrana	Zranění min	Zranění max	Zdraví	Iniciativa	Rychlost	Střel	Mana	Přírůstek	Cena
	Gremlin	Střelecká jednotka	2	2	1	2	5	7	3	5	0	20	22
	Mistr gremlin	Střelecká jednotka, opravář	3	2	1	2	6	11	5	7	10	20	35
	Kamenný chrlič	Létání, imunní vůči bleskům	3	4	1	1	15	9	6	0	0	14	45
	Obsidiánový chrlič	Létání, imunní vůči bleskům, imunní vůči ohni, imunní vůči mrazu	3	5	1	2	20	10	7	0	0	14	70
	Železný golem	Mechanický, imunní vůči zpomalení, odolný vůči magii	5	5	3	5	18	7	4	0	0	9	90
	Ocelový golem	Mechanický, imunní vůči zpomalení, neomezené opětování útoku, odolný vůči magii	6	6	5	7	24	7	4	0	0	9	130
	Mág	Střelecká jednotka, bez postihu za vzdálenost, magický útok, čaroděj	10	10	7	7	18	10	4	3	10	5	250
	Arcimág	Střelecká jednotka, bez postihu za vzdálenost, magický útok, čaroděj, energetický kanál	10	10	7	7	30	10	4	4	17	5	340
	Džin	Létání, náhodná kouzla	13	12	12	16	33	12	7	0	0	3	480
	Džin sultán	Létání, náhodná kouzla	15	13	16	22	40	12	8	0	0	3	700
	Rakšasa rani	Nepřítel neopětuje útok	25	20	15	23	120	9	5	0	0	2	1400
	Rakšasa raja	Nepřítel neopětuje útok, úprk	25	20	23	30	140	8	6	0	0	2	1770
	Kolos	Imunní vůči ovládnutí mysli	27	27	40	70	175	10	6	0	0	1	3500
	Titán	Imunní vůči ovládnutí mysli, střelec, bez postihu při boji zblízka	30	30	40	70	190	10	6	0	0	1	4700

Nekropolis

	Jméno	Schopnosti	Útok	Obrana	Zranění min	Zranění max	Zdraví	Iniciativa	Rychlost	Střel	Mana	Přírůstek	Cena
	Kostlivec	Nemrtvý	1	2	1	1	4	10	5	0	0	20	17
	Kostlivý lučištník	Nemrtvý, střelecká jednotka	1	2	1	2	5	10	4	8	0	20	30
	Zombie	Nemrtvá	1	2	1	2	17	6	4	0	0	15	45
	Morová zombie	Nemrtvá, oslabující úder	2	2	2	3	17	7	4	0	0	15	65
	Duch	Nemrtvý, nehmotný	4	4	3	7	8	10	5	0	0	9	100
	Spektra	Nemrtvá, nehmotná, vysává manu	4	4	5	7	12	10	5	0	0	9	140
	Upír	Nemrtvý, nepřátelé neopětují útok, vysává život	6	6	6	8	30	11	6	0	0	5	240
	Pán upírů	Nemrtvý, nepřátelé neopětují útok, vysává život, teleportace	9	9	7	11	35	11	7	0	0	5	350
	Lich	Nemrtvý, střelecká jednotka, smrtící oblak	15	15	12	17	50	10	3	5	0	3	700
	Arcilich	Nemrtvý, střelecká, smrtící oblak, kouzlí (hromadné prokletí, mor, slabost)	19	19	16	20	55	10	3	6	16	3	900
	Zjevení	Nemrtvé, nehmotné	24	22	20	25	95	11	6	0	0	2	1400
	Přízrak	Nemrtvý, nehmotný, vysává manu	26	24	25	30	100	11	6	0	0	2	1800
	Kostěný drak	Nemrtvý, létání	27	28	15	30	150	11	6	0	0	1	2400
	Přízračný drak	Nemrtvý, létání, nehmotný	30	28	25	35	160	11	70	0	0	1	2900

Hrdinové

Každá z frakcí má ve svých řadách výjimečné osobnosti. Jsou to mocní válečnici, neuvěřitelně talentovaní mágové, skvostní taktici, mistrní zvědové a další, bez kterých by se každá armáda rozsypala jako domeček z karet. Jedině jednotky pod jejich vedením mají šanci zvítězit. Každý z těchto hrdinů má jinou povahu, historii a též preferuje jinou taktiku. Díky následujícímu popisu si každý z vás bude moci vybrat svého oblíbence.

Hrdinové Azylu

Isabel

Jako jediné dítě vládnoucí rodiny v Chrtím vévodství byla Isabel vychována v izolaci, obklopena zástupy chův a sloužících. Nyní, když vypukla válka, se mladá královna cítí hnána povinností vyrazit na pomoc říši. Tvrdě jde za svým cílem a využívá těch pár věcí, co má – bohatství a urozenost – v maximální míře.

Godric

Godric je oprávněně považován za příkladného rytíře a pravé vtělení rytířských ideálů. Vyžaduje dodržování nejvyšších norem odvahy a bezúhonnosti od sebe sama i svých následovníků a jeho příkazy jsou respektovány, kamkoli se obrátí. Vojáci pod jeho velením mu naprosto důvěřují. Historie Godricových velkých činů i Elrathova přízeň je přesvědčují, že jeho pouhá přítomnost na bojišti jim zaručí vítězství.

Freyda

„Udeř jako blesk" – to je motto Freydy. Během jejích studií na Císařské univerzitě strategie často své instruktory překvapovala odvážnými řešeními, založenými na dlouhých pochodech, překvapivých útocích a rychlém přečíslení. V hloubi duše je Freyda stále nedočkavá další bitvy, v níž by mohla vyzkoušet nové taktické varianty oblíbených strategií. Přestože rýpalové namítali, že univerzitu snadno zvládla, neboť je dcerou Godrica, celá řada vítězství a příkladné vůdcovství umlčely i ty největší kritiky.

Maeve

Velmi talentovaná, ale vždy připravena k boji. Maeve je oddaná vládkyně zoufale pracující na záchraně císařství odsouzeného ke zkáze. Snaží se uchovat budoucnost pro drobící se Gryfí císařství, které bojuje s invazí démonů. Maeve se už nemůže na nic spolehnout, kromě své oddanosti rytířským ideálům a neotřesitelné víry v uctívání Draka světla.

Dougal

Dougal je na cestě za slávou Gryfí říše stejně horlivý jako jeho spolubojovníci. Jeho nezpochybnitelnou loajalitu však vyvažuje stejně velká dávka pragmatismu. Podle něj je nejlepší nepřítel ten, který je mrtvý dříve, než stačí ublížit vojákovi Gryfí říše. Douglas se řadu let specializuje na výcvik a výstroj lukostřelců. Střelci jsou mu za to vděčni a věří, že pod jeho velením je může jen málokdo ohrozit.

Ellaine

Během Války zatmění Ellaine čestně sloužila armádě říše a poté se vrátila domů, aby se moudře a s láskou starala o rodinné sídlo. Přestože statky byly do té doby velmi ubohé, pod její pevnou rukou opět začaly vzkvétat; majetek rostl a sílil. Nyní, když se Ellaine vrátila do války, si rolníci její činy dobře pamatují. Pod jejím velením se vrhají až zázračně nebojácně do bitev.

Irina

Nejstarší Irininy vzpomínky z dětství patří gryfům, protože se narodila do uznávané rodiny jejich chovatelů. Jak vyrůstala, poznávala všechna tajemství těchto pyšných a nebezpečných dravců, a když byla povolána do války za říši, využila svých znalostní ku prospěchu všude tam, kde bylo třeba. Irina se postarala, aby gryfové bojující po jejím boku patřili mezi ty nejzdravější a neposlušnější.

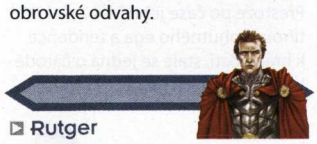
Klaus

Pokud by se na něj neusmálo štěstí, mohl zůstat Klaus jen neznámým, dobře vycvičeným vojákem pocházejícím z chudé šlechtické rodiny Gryfí říše. Ovšem jednoho dne se díky špatně vyplněnému pergamenu dostal do turnajového klá-

ní nejobtížnější úrovně. Okamžitě uchvátil davy přihlížejících včetně některých největších jmen celé říše. Od toho dne si svými dovednostmi získává oddanost všech jezdeckých jednotek.

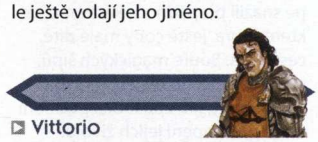
Laszlo

Z člověka prostého původu si odhodláním vybojoval cestu až na samotný vrchol. Během ní prošel mnoha útrapami, což zatvrdilo jeho srdce. S tělem pokrytým jizvami se stejně jako síly přírody přímočaře a nelítostně vrhá na nepřátelské šiky. „Králové bojiště", jak hrdě nazývá svůj pěší prapor, nemají na výběr, než následovat svého velitele do těch nejzuřivějších bitev a často – vlastně nedobrovolně – konat činy obrovské odvahy.



Rutger

Rutger byl známý tulák, muž svobodného ducha a cestovatel, ovšem pak se dostal do řad jednotek Vlčího vévodství. Zde využívá svých znalostí z bohémských let do krajnosti. Objeví každou pěšinu, cestu nebo zkratku, aby mohl co nejrychleji hnát svou armádu od bitvy k bitvě. Čím dřív ukončí válku, tím dřív se bude moci vrátit na cesty, které stále ještě volají jeho jméno.



Vittorio

Vittorio je veteránem mnoha válek s divokými Svobodnými městy podél jihovýchodní hranice Gryfí říše, stejně jako odborníkem v obléhání. Strávil několik let vylepšováním svých obléhacích strojů. Pevně věří, že stálé zlepšování obléhacích technik ušetří nespočet životů vojáků a civilistů Gryfí říše. I když jeho radikální návrhy občas při prvních testech připraví jeho týmu nepříjemná překvapení, všeobecně se má za to, že jeho vybavení nemá konkurenci.

Hrdinové Pekla

Deleb

Jako jeden z generálů, pověřená upravit Kha-Belethovo vězení dle jeho požadavků, si Deleb osvojila tajemné znalosti o strojích. Od svých kritiků si démonka Deleb vysloužila přezdívku „Masomlýnek", protože má neomezenou víru ve své válečné stroje. Loajalita vrtošivých vojáků démonů totiž neustále kolísá mezi terorem nepřátelských jednotek a terorem vlastního velitele.

Agrael

Agrael se rychle vyšvihl skrz řady démonských posluhovačů až na pravou ruku samotného Vládce démonů. Jeho kritikové mu vyčítají zbrklost a přílišné ambice, ale Agraelova správně dávkovaná agresivita z něj vytvořila obávaného a respektovaného vojevůdce. Útočí, kdykoliv se objeví vhodná příležitost, a neváhá podstoupit rizika, pokud je odměna vysoká.

Biara

Bezpochyby nejnebezpečnější zbraň v armádě Vládce démonů. Biara je sukuba s legendárními dovednostmi. S obrovským přirozeným talentem, znásobeným až masochistickou sebedisciplínou, nemá se svými dovednostmi ve svádění, vraždění a infiltraci obdoby po celém Sheoghu. Když jde vážně do tuhého, Kha-Beleth se obrací s žádostí o pomoc k Biaře.

Erasiel

Díky své vrozené nevyčerpatelnosti a lásce k masakrům se Erasiel stal jedním z nejoblíbenějších sluhů Vládce démonů. Stará se svému pánovi o krvavou zábavu. Vládce démonů ví, že kdykoliv je potřeba něco rychle vyřešit, neexistuje lepší démon, než až otrocky poslušný a bezmyšlenkovitě brutální Erasiel.

Veyer

Poté, co se stal svědkem masakru krále Alexeje a jeho rytířů během Války zatmění, se Veyer rozhodl, že klíčem k vítězství všech bitev je přesila. Následně strávil velkou část své existence studováním Pekelných bran a výsledek se rychle dostavil. Posily, které si povolá Veyer na pomoc, dorazí daleko dřív, než u ostatních pánů démonů.

Nebiros

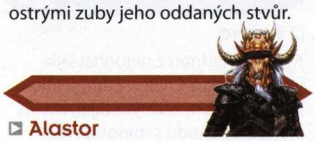
I když Nebiros strávil v bojích daleko víc hodin než ostatní stvoření z hlubin Sheoghu, za svá vítězství vděčí štěstí a nepředvídatelnosti. Zničení protivníci si stěžují, že samotné síly Chaosu jsou na jeho straně a ohýbají náhodu démonovi po vůli. Nebiros si musel cestu mezi jednoho z nejmocnějších probít až od samotného dna, takže je víc než jisté, že hodně čerpá z prokletého požehnání Urgashe.

Jezebeth

Jezebeth je oprávněně pyšná, že svého vysokého postavení v armádách démonů dosáhla díky svému pokušitelskému talentu. Sukuby uctívají Jezebeth jako zářný příklad jejich dovedností a ve jménu Vládce démonu se snaží svádět a vraždit stejně dobře jako ona.

Grawl

Kdykoliv Grawl někam jde, je doprovázen smečkou štěkajících a dovádějících pekelných psů a kerberů. Jedině pro tato stvoření má Grawl nějaké sympatie a chrání je jako svoji rodinu. Někteří se chichotají, že jsou opravdu příbuzní, ovšem každý, kdo se pokusí zaútočit na Grawla, se na malý a velmi nemilý moment zblízka seznámí s žiletkově ostrými zuby jeho oddaných stvůr.



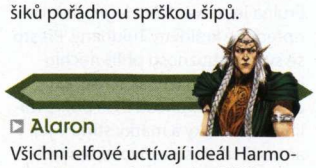
Alastor

Už v útlém věku předváděl Alastor schopnosti v ovládání myslí, to když se jeho dětští nepřátelé neočekávaně vydávali na krátkou procházku do hluboké lávové propasti. Potěšen touto předčasnou ukázkou talentu, dovolil Vládce Alastorovi studovat umění ovládání myslí. Nejprve pod vedením učitelů z Sheoghu, později i po celém území Ashanu. Mnohokrát se nepřátelští vojáci, omámeni Alastorovým pohledem, přidali na stranu démonů.

Hrdinové Hvozdu

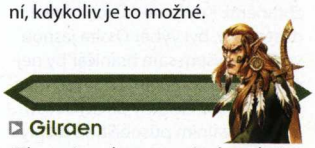
Findan

Findan rozhodně nepatří mezi drsné válečníky. Místo meče dává vždy přednost luku a šípům. Útočí z dálky, ale tvrdě, rychle a nelítostně. Mezi jeho nejoblíbenější taktiku patří prvotní oslabení nepřátelských šiků pořádnou sprškou šípů.



Alaron

Všichni elfové uctívají ideál Harmonie, ale pouze Alaron dosáhl fáze, kdy vidí všechny protivníky jako nepostradatelné a cenné. Zatímco v kosmickém měřítku se může jednat o dobrou filozofii, pro vojevůdce může být dost obtížné promíjet a nechávat žít útočící protivníky. Protože však Alaron pochopil důležitost zničit jiné, aby zachránil vlastní, snaží se potlačit toto nutkání, kdykoliv je to možné.



Gilraen

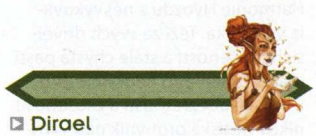
Gilraen je nekompromisní a velmi citlivý v otázkách cti. Proto dlouze a tvrdě studoval umění elfského šermu. Stal se uznávaným mistrem mečů a je přísným učitelem umění Bojového tance. Jeho důkladnost, disciplínu a horlivost sdílejí všichni jeho vojáci, kdykoliv je vede do bitvy.

Ylthin

Když se ji v útlém věku pokusili ulovit otrokáři temných elfů, zachránil ji od krutého osudu jednorožec. Od té doby uctívá tato tajuplná stvoření z lesů a svůj život zasvětila práci s jednorožci. Nikdo jim nerozumí lépe než Ylthin a její vědomosti jí umožňují nejefektivněji využívat jejich rychlost a sílu v boji.

Anwen

Anwen brání lesy a jejich flóru a faunu ještě s větším odhodláním, než ostatní elfové. Sama odešla do největších hlubin lesů Irrolanu, kde se o ně trpělivě stará a chrání je. Přísahala, že se stane protivníkem každému, kdo se pokusí lesům ublížit. Když Anwen povolají do boje, na její straně stojí samotná bohyně Syllana a její hněv dopadá nelítostně na hlavy všech, kteří se pokouší ublížit jejím milovaným.



Dirael

Vznášející se vosy, kroužící sršní, pilné včelky – od dětství tato malá létající stvoření Dirael fascinovala, považovala je za bzučící šperky. Byla natolik zaujatá, že se později stala druidkou, aby se mohla ponořit do hlubin tajemství těchto stvoření. Nakonec poslechla volání Harmonie a zapojila se do války. Nyní slouží Syllaně a posílá na protivníky roje otravného a bodajícího hmyzu, který jim znepříjemňuje bojování.

Ossir

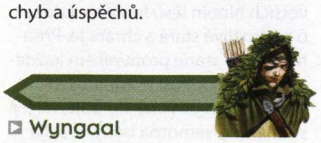
Ossir je talentovaný stopař a génius v práci s lukem. Rozhodně platí za nejlepšího střelce v národě proslaveném pro talent s podobnými zbraněmi. Když král Alaron hledal důstojníky, byl výběr Ossira jasnou volbou. Ovšem sám hraničář by nejraději zůstal v hlubinách svých milovaných lesů. Všechny pochybnosti o jeho ideálním působišti se rozplynuly po první bitvě, když vojáci viditelně čerpali z jeho velení.

Talanar

Talanar byl jediným, kdo přežil brutální útoky v Den ohnivých slz. Pohled na stovky umírajících elfů zatřásl mladým bojovníkem a naplnil ho zuřivostí, která se vrací, kdykoliv vidí kolem sebe smrt svých bratrů. Jeho odhodlání pro pomstu je tak silné, že proudí i do jeho spolubojovníků. Čím větší ztráty utrpí, tím zuřivěji bojují.

Vinrael

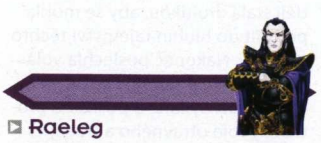
Vinrael je ceněn mezi elfy zejména ze dvou důvodů. Zaprvé vyniká pozorovacími schopnostmi a zadruhé má za sebou nejvíc hodin v boji ze všech bojovníků Hvozdu. Jeho bystré oči a též zraky jeho sokolů neustále bloudí po bojišti a studují elementy protivníků, taktiku a terén. Díky pozorování vlastních a nepřátelských vojsk velmi těží z jejich chyb a úspěchů.



Wyngaal

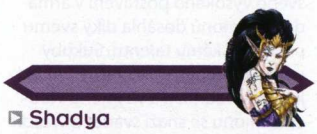
Wyngaal začal svůj život jako průzkumník a lovec, ale neuvěřitelná nenávist vůči narušitelům Harmonie Hvozdu z něj vykovala válečníka. Těží ze svých dřívějších zkušeností a stále chystá pasti a překvapení pro nepřátele elfů. Díky své obezřetnosti a zkušenosti nikdy nezíská protivník nad Wyngaalem navrch.

Hrdinové Kobky



Raeleg

O Raelegově minulosti toho moc známo není. V bojích je vždy přímočarý a nelítostný a jeho plány a taktika zůstávají skryty pod rouškou tajemství, stejně jako jeho minulost. Díky svým geniálním schopnostem v manévrování s vojsky a častému obličování nepřátelské armády si vysloužil respekt hraničící až s bojácností jeho protivníků. Jakmile se ocitnou na bojišti proti tomuto skvostnému válečníkovi, často začnou velmi silně pochybovat o svých plánech a taktice.



Shadya

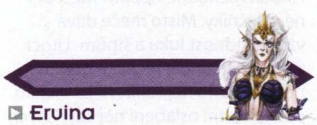
Její rodina byla zabita na počátku války klanu Soulscar. Jako jediná přeživší zasvětila Shadya svůj život pomstě. Trénujíc všechny aspekty, jež by ji mohly přiblížit k vendetě, často beze stopy mizí na celé měsíce. Vynoří se však vždy, když nadejde čas vymazat dalšího nepřítele z jejího seznamu. Jedna proti stovkám, Shadya zasvětila svůj život mistrnému ovládnutí infiltrace, skrývání, vraždění a utajení.

Kythra

Kythra je jednou z nejbohatších vládkyň z Ygg-Challu. Zdroj jejího bohatství není žádným tajemstvím, plyne z obchodu s minotauřími otroky, kterému se její rodina věnuje už mnoho generací. Minotauří otroci též tvoří páteř její velmi schopné armády. Ti, kteří se chtějí stát vojáky, musí nejdříve projít krvavou a často smrtelnou školou pro gladiátory.

Vayshan

Vayshan je známý svými častými výjezdy do Irollanu, kde si z lovu svých lesních příbuzných udělal smrtící sport. Důvody jeho nenávisti nejsou známé, ale jeho vojáci ji sdílí také. Připojit se k Vayshanově lovu v lesní zemi se stává obrovskou poctou pro všechny temné zvědy a vrahy, kteří se přetrhnou, aby získali velitelovo pozvání.



Eruina

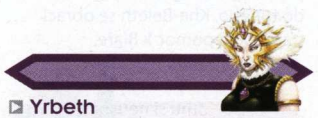
Eruina je pravá dcera legendami opředené královny Tuidhany. Přesto se svojí příbuzností příliš nechlubí, neboť se snaží získat respekt pro svoje schopnosti a ne pokrevní linii. Čarodějky a matky stínu v její armádě útočí se zuřivostí pravých fanatiků.

Sinitar

Warlockové z Ygg-Challu jsou temní a ponuří čarodějové a samotný Sinitar mezi touto tajemnou skupinou vyniká. Dokáže nejen zesílit svoje kouzla, ale zvládne to provést s minimem vlastní magické energie. Nikdo vlastně neví, jak tuto dovednost získal, ale jizvy na jeho tváři vypovídají o dohodách s draky stínu – takové obchody si totiž vybírají krutou daň na těle i mysli.

Sorgal

Sorgalova dovednost v pěstování bojových ještěrů není postavena na jemnosti a citlivém zacházení, ale na nelítostném vyřazování slabých a tréninkovém režimu, ve kterém i silní často propadnou. Do bitev jdou Sorgalovi ještěři zoufalí a vyhladovělí, díky tomu rvou svými čelistmi nepřátelské jednotky ještě zuřivěji.



Yrbeth

Jako dítě byla Yrbeth nadaná silou soustředění a koncentrace daleko přesahující její věk. Stejně jako mnoho příslušníků jejího druhu byla trénována v magickém umění a její dovednost v absolutní koncentraci jí dovoluje nasát neuvěřitelnou dávku magické energie. Noc před bitvou Yrbeth často nespí, ale připravuje se hodinami meditací.

Yrwanna

Kamkoliv jde, je Yrwanna následována hloučkem obdivovatelů, kteří vychvalují její krásu. Ale za tímto úžasným vzhledem je skrytá bystrá mysl a Yrwanna ví, jak krásy využít k dosažení svých cílů. Přestože je známá, že pro vítězství obětuje stovky svých vojáků, loajalitu její armády to ani trochu nenahlodává.

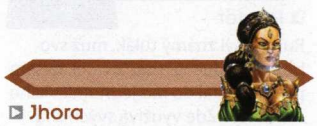
Lethos

Lethos je považován za velmi schopného spojence díky schopnosti vyhrát bitvu ještě před tím, než vůbec začne. I když sloužil po celá desetiletí, na jeho znalostech exotických jedů a nemocí se to neprojevilo. Efekty jeho kouzel a lektvarů mohou cítit protivníci už daleko dříve, než se dostanou na bojiště. Moudří protivníci jsou známi tím, že zahajují stůj útok ústupem.

Hrdinové Akademie

Cyrus

Cyrus byl předurčen stát se mocným, neboť od mladých let prokazoval kombinaci přirozeného talentu a nezměrných ambicí, jaké se často objevují u velkých vládců. Nelítostně se hnal na vrchol, aby se stal mladým a dravým Prvním z Kruhu. Přestože po čase jeho lesk zašel pod tíhou mohutného ega a tendence k hrabivosti, stále se jedná o čaroděje s úctyhodnou mocí.

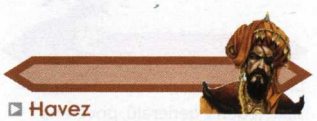


Jhora

Nadprůměrná rychlost v rozhodování dovoluje Jhoře vysílat magické útoky v takovém tempu, které nemá mezi jejími magickými kolegy obdoby. Bandité objevili tuto dovednost mezi prvními, protože se kdysi hloupě snažili přepadnout karavanu, ve které Jhora, ještě coby malé dítě, cestovala. Bouře magických šípů, která se z ničeho nic začala sypat na útočníky, jim způsobila poslední velké překvapení jejich života.

Maanhir

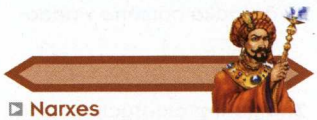
Maanhir není mezi mágy unikátní intenzitou, s jakou studuje tajemství magie, ovšem jeho způsob už poněkud jedinečný je. Jako potulný cestovatel se nechává Maanhir zocelovat nekonečnými útrapami, neboť věří, že výjimečná duševní výdrž jde ruku v ruce s odolností fyzického těla. Neobvykle rychlá obnova magické energie se stala výsledkem jeho víry v dokonalou mentální koncentraci a vitalitu.



Havez

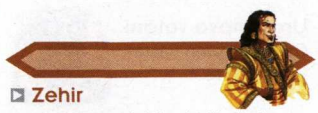
Havez má oči schopné postřehnout všechny podezřelé a podivné věci. V osobním vlastnictví má neobvyklé věci posbírané po celém Asahnu – oblečení ze stínového hedvábí z Ygg-Chalu, kožené vybavení z Irrolanu, drahokamy z Trpasličích dolů

atd. Jeho záliba v podivnostech se rozšířila i na vojsko pod jeho velením. Po mnoho desetiletí se věnoval studiu gremlinů a specializuje se na chov a trénink těchto ještěrům podobných humanoidů.



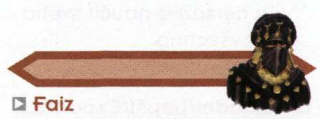
Narxes

Narxes je velký zastánce názoru, že kořeny úspěchu leží v preciznosti, důkladnosti a pozornosti k detailům. Jako striktní a pedantský zadavatel úkolů si vysloužil strach u všech studentů, snažících se jednou stát čaroději. Jen neradi tráví hodiny pod jeho nelítostným dohledem, ovšem každý z nich dříve či později ocení jeho přístup „těžko na cvičišti, lehko na bojišti".



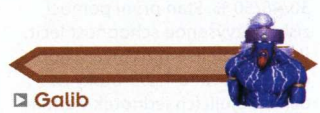
Zehir

Popudlivý, tvrdohlavý a živelný – takovými a podobnými slovy často starší mágové popisují Zehira. Zvolil si cestu mistrného zvládnutí magie elementů, neboť usoudil (správně), že s mocnými elementály pod svou kontrolou bude dobře připraven na každé potíže. Přestože mu byl udělen titul Prvního z Kruhu v nadějích, že zabrání jeho politickému angažování během krize, ostatní mágové z Kruhu si brzy uvědomili, že Zehirovy schopnosti brzy překonají ty jejich.



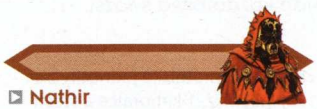
Faiz

Faiz je ve Stříbrných městech notoricky známý díky své ohavné tváři, kterou věčně skrývá pod rouškou. Jeho jizvy jsou výsledkem jedné potyčky s pouštními orky a díky této události se z kdysi dobrosrdečného mága stala osoba zahleděná do umění destrukce a zkázy. Díky mistrnému zvládnutí tohoto umění získal Faiz schopnost zasazovat protivníkům devastující magické údery.



Galib

Galib je Džin, duchovní stvoření, pán mezi ostatními elementály, kteří neviditelní netrénovanému oku křižují magické pláně. Galib není sluha, ale přítel a spojenec mnoha čarodějů ze Stříbrných měst a coby jeden z Kruhu zasedá ve vládnoucí radě, kde prosazuje svoje zájmy. Mnoho z jeho lidských protějšků se naučilo náhodně odrážet kouzla, ale Galibova magická podstata mu umožňuje odražená kouzla směřovat dle libosti. Protivníci, kteří Galiba znají, se ze všech sil snaží proti němu nekouzlit, protože by jejich magické údery mohly skončit v jejich vlastních řadách.



Nathir

Nathir během Války šedé aliance padl do zajetí démonů. Coby otroku v jejich sírových dolech se mu jako jednomu ze tří podařilo přežít masivní povstání a útěk. Nathir se dostal přes děsivé pustiny Sheoghu a nakonec se vrátil do Stříbrných měst s vírou, že oheň bude od té doby vždy jeho sluhou a už nikdy ne pánem.

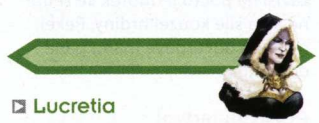
Nur

Nur je jedna z těch, kteří nejen vládnou magii, ale jsou z magie stvořeni. Je Džin a expert na meditaci a duševní koncentraci. Nur si během častých bitev s magií chaosu, které ji zavedly na všechny možné světy, přetvořila svoje intelektuální možnosti do stavu absolutní nezlomnosti. Díky tomu si neustále doplňuje svoji magickou energii.

Razzak

Moudrost často nepřichází s věkem. Po mnoha desetiletích studia se Razzak pokusil o experiment, který by mu dovolil neomezeně a beztrestně sát magii samotné Ashy. Měl štěstí, že přežil. Nyní je slepý, částečně nehybný a musí být nošen otroky. Ovšem experiment měl i své pozitivní výsledky. Razzak se totiž ponořil do studia golemů ve snaze vytvořit si napůl autonomní ruce a nohy.

Hrdinové Nekropolis

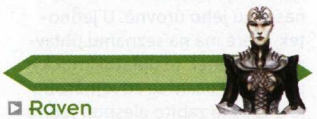


Lucretia

Samotný Sandro omámil a svedl na stranu Nekromantů tuto bývalou hraběnku z Býčího vévodství. A Lucretia okamžitě předvedla svoji neukojitelnou žízeň po moci a krvi. Už za života byla velmi talentovanou kurtizánou a pár století úporného studia jí v kůži nemrtvé pomohlo dosáhnout takřka mistrovství. Málokdo ji překoná ve svádění, zrazování a pletichaření. Později byla povýšena na Nemrtvou princeznu a stala se spirituálním vůdcem ostatních upírů.

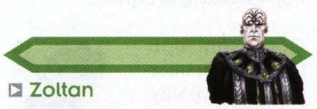
Naadir

Naadir opovrhuje světem živých daleko víc, než jeho kolegové Nekromanti. Podle něj se dá dokonalost nalézt pouze v samotné duši, očištěné od všeho materiálního. Na bojištích mu jeho intimní znalosti duchovního světa dovolují krást duše jeho protivníků a umožňují mu posilovat jimi své jednotky.



Raven

Raven si prožila boj, který odrhnul Nekromanty od mágů ze Stříbrných měst. Na vlastní oči viděla devastující účinky magie na nemrtvé vojáky. Díky této zkušenosti zasvětila život studiu, kterak tento efekt snížit a zkrátit dobu trvání nepřátelských kouzel.



Zoltan

Zoltan patří mezi ty, jež vidí mágy jako své pravé protivníky. Aby je lépe poznal, vrhnul se na studium magie používané ve Stříbrných městech. Díky tomu nyní dokáže kombinovat své nekromantské dovednosti s těmi magickými. Výsledkem je, že jakmile protivník jednou použije kouzlo, nedokáže ho znovu použít, dokud je na bojišti Zoltan.

Markal

Svědomitý student všech zákoutí nekromantie. Markal se dostal až na samý vrchol možných dovedností mezi nekromanty – dokud je živý. Původně byl dvorním astrologem a oblíbeným poradcem královny Fiony ve Svaté Gryfí říši a během té doby si tajně vybudoval silnou základnu uctívačů smrti. Později začali být náboženští vůdcové z Řádu světla podezřívaví a po smrti Fiony poslali jejího poradce do vyhnanství. Když si Markal uvědomil, že po přijetí Polibku od Pavoučí bohyně se nebude moci volně pohybovat po královstvích Ashanu, rozhodl se bojovat za cíle Hereshe pomocí diplomacie a pochopitelně intrik.

Deirdre

Deirdre byla příliš horlivým inkvizitorem Řádu světla ve Svaté gryfí říši. Strávila spousty let lovem přisluhovačů démonů ve Svobodných městech východu. Z obav, že poleví ve své ostražitosti a nákaza se rozšíří, „očišťovala" nevinné i viníky stejnou měrou. Nakonec ji zajali a umučili její nepřátelé. Neklidnou duši Deirdre si přivolali nemrtví, kteří toužili po jejích vědomostech. Nyní, když se přidala na stranu Nekromantů, je možné konstatovat, že žádná živá ani mrtvá bytost neví o křiku tolik, co Deirdre.

Kaspar

Kaspar byl výborný doktor a léčitel, který zvládl vyléčit i ty nejhrozivější rány. Začal se hlouběji a hlouběji ponořovat do tajemství života a smrti, což nakonec vyústilo nezdařeným experimentem. Ten jej zavedl až na území říše smrti. Nyní sice vede armádu nemrtvých, ale jeho vědomosti o anatomii a ošetřování zranění stále zůstávají bez konkurence.

Orson

Orsonovi chybí dostatečná dávka charismatu a přirozené autority, díky čemuž není ideálním vůdcem svobodně myslících stvoření. Vědom si svých nedostatků, zasvětil svoji existenci vytvářením poslušných zombie vojáků, kteří nebudou jeho rozkazy zpochybňovat či ignorovat. Jeho krédo zní: „Cokoliv nad krkem je zbytečné."

Vladimir

Vladimir tvrdí, že až na pár výjimek budou nemrtvé jednotky vždy snadno přečísleny svými lidskými protějšky. Proto se rozhodl vsadit na obrovské masy vojáků a podrobné plánování útoků ignoruje. Jeho specialitou je ustavičné zvyšování počtů nemyslících nemrtvých a následné převálcování protivníka hrubým počtem.

Karel Kališ

Speciální schopnosti & dovednosti

Hrdinové každé frakce se mohou naučit některé unikátní dovednosti, které jejich moc ještě znásobí. Cesta k získání těchto speciálních dovedností je trnitá a spletitá, vede přes mistrné zvládnutí specifických schopností. Navíc musíte počítat s faktem, že některé speciální dovednosti lze využívat pouze v kombinaci se speciální budovou ve městech. V popisu příslušných dovedností naleznete, o kterou budovu se jedná. Možná se to zdá příliš komplikované, ale věřte, že na konci čeká sladká odměna v podobě nezměrné moci vašeho hrdiny. Se speciálními dovednostmi bude každá bitva snazší.

Dovednosti

Čaroděj

Znamení čaroděje

Speciální bojová schopnost. Pomocí znamení čaroděje se sesilatel propojí se zvolenou jednotkou, čímž zdvojnásobí účinek každého následujícího kouzla na ni seslaného. Pokud bude tato jednotka zasažena nepřátelským kouzlem, pak toto kouzlo postihne i jeho sesilatele.

Zničení artefaktu

Speciální bojová schopnost. Umožňuje hrdinovi ničit artefakty, jimiž jsou vybaveny přátelské jednotky, a získat tak zpět manu, kterou může využít v boji.

Odrážení magie

Každé ničivé kouzlo nebo prokletí seslané nepřátelským hrdinou může být náhodně odraženo na jiný cíl, včetně nepřátelských jednotek.

Mystická vševědoucnost

Do hrdinovy kouzelnické knihy budou zapsána všechna existující kouzla a hrdina je bude moci sesílat na expertní úrovni.

Warlock

Zesílená kouzla

Všechna ničivá kouzla, která hrdina sešle, působí o 50 % větší poškození, spotřeba many se ale zdvojnásobuje.

Elementární vize

Umožňuje warlockovi vidět elementy příslušející každé jednotce, což mu pomáhá stavět a vypouštět řetězce elementů.

Rituál temnoty

Speciální mimobojová schopnost. Hrdina stráví celý den prováděním tohoto rituálu, a obnoví si tak plně manu. Lze provést pouze na začátku dne.

Hněv elementů

Účinek řetězu elementů způsobuje dvojnásobné poškození.

Hraničář

Ostrostřelba

Dává hraničáři možnost zaútočit na všechny nepřátelské jednotky na bojišti. Hraničář způsobuje poškození rovné trojnásobku jeho úrovně. U jednotek, které má na seznamu úhlavních nepřátel, se uplatní kritický útok, poškození se zdvojnásobuje a vždy je zabito alespoň jedno stvoření.

Déšť šípů

Dává hraničáři možnost zaútočit na všechny nepřátelské jednotky, které má na seznamu úhlavních nepřátel. Hraničář způsobuje poškození rovné trojnásobku jeho úrovně.

Očarování šípu

Umožňuje hraničáři vylepšit své šípy útočnými kouzly nebo kletbami. Všechny útoky hraničáře („Déšť šípů" nebo „Ostrostřelba") budou nepřátelské jednotky nejen zraňovat, ale také na ně ihned sešlou přiřazené kouzlo, přičemž čerpají manu hraničáře. Očarování šípu trvá do konce bitvy nebo dokud hrdina nepřijde o všechnu manu.

Přirozené štěstí

Jednotky v armádě hrdiny mají vždy štěstí při hodu na útok.

Nekromant

Kostliví lukostřelci

Umožňuje nekromantovi oživovat kostlivé lukostřelce místo kostlivců.

Věčné otroctví

Nekromant získává schopnost oživit po boji část padlých nemrtvých jednotek ze své armády.

Kvílení bánší

Poskytuje hrdinovi možnost vzývat v boji samotnou smrt. Všechny živé nepřátelské jednotky získají postihy -1 k morálce a štěstí a -10 % k iniciativě.

Hrůzné kvílení

Speciální schopnost „Kvílení bánší" dále sníží morálku nepříteli o -6.

Rytíř

Požehnání

Rytíř získává speciální bojovou schopnost dočasně zvýšit morálku, iniciativu, útok a obranu svých jednotek.

Odvetný úder

Rytíř získává speciální bojovou schopnost chránit jedno kolo jakéhokoli vybraného tvora ve své armádě působením přímého poškození každému nepříteli, který na vybranou chráněnou jednotku zaútočí.

Expertní výcvik

Výcvik jednotek v azylových městech stojí o 10 % méně než normálně. Aby se schopnost uplatnila, musí se rytíř nacházet ve městě, které má cvičiště.

Nezadržitelný výpad

Hrdinova schopnost odvetného útoku způsobuje trojnásobné poškození.

Pán démonů

Pekelný oheň

Jednotky, které ovládá pán démonů, mají šanci 30 %, že při útoku způsobí další poškození ohněm. Poškození závisí na počtu jednotek ve skupině a na síle kouzel hrdiny. Pekelný oheň odčerpává manu pána démonů.

Požírání mrtvol

Pán démonů získává speciální schopnost požírání těl padlých tvorů, čímž si doplňuje manu. Sežraná těla z bojiště zmizí.

Znamení prokletých

Pán démonů získává speciální bojovou schopnost. Na nepřátelské jednotky, které se chystají zaútočit, provést odvetný útok nebo kouzlit, může seslat mocné znamení prokletých. To je po zakouzlení aktivní až do příštího kola hrdiny. Zůstane-li daná jednotka nečinná nebo se pohne, aniž by zaútočila, znamení se neuskuteční.

Urgashovo volání

Otevírání bran nastává okamžitě.

Schopnosti

Tyto schopnosti jsou přístupné všem hrdinům nezávisle na frakci. Záleží jen na vás, kterým směrem svého hrdinu povedete. Lze se soustředit například jen na magii, na útok, nebo se můžete pokusit vytvořit univerzálního hrdinu, který umí ode všeho kousek. Možností existují celé řady, ovšem mějte na paměti, že je [illegible]hola nemožné naučit svého [illegible]nu všechno.

Základní/Lepší/Expertní válečné stroje

Zvyšuje celkovou účinnost válečných strojů. Zvyšuje útok a obranu balist, a také jimi způsobené poškození. Zvyšuje poškození způsobené katapultem a zajišťuje mu pravděpodobnost zásahu 30/40/50 %. Stan první pomoci získává zvýšenou schopnost léčit. Vozík se střelivem získává schopnost zvyšovat o 1/2/3 útoky na dálku bojujících jednotek v armádě hrdiny.

Základní/Lepší/Expertní magie světla

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího/čtvrtého/pátého kruhu magie světla a celkově zvyšuje účinnost magie světla.

Základní/Lepší/Expertní magie temnoty

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího/čtvrtého/pátého kruhu magie temnoty a celkově zvyšuje účinnost magie temnoty.

Základní/Lepší/Expertní destruktivní magie

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího/čtvrtého/pátého kruhu destruktivní magie a celkově zvyšuje účinnost destruktivní magie.

Základní/Lepší/Expertní magie přivolávání

Umožňuje hrdinovi učit se kouzlům ze třetího/čtvrtého/pátého kruhu magie přivolávání a celkově zvyšuje účinnost magie přivolávání.

Základní/Lepší/Expertní kouzelnictví

Zvyšuje rychlost kouzlení hrdiny při boji. Interval mezi dvěma po sobě jdoucími kouzly se snižuje o 10/20/30 %.

Základní/Lepší/Expertní osvícení

Za každé čtyři úrovně (včetně úrovní již dosažených) získá hrdina +1/+2/+3 ke všem primárním vlastnostem a 10/20/30% bonus ke zkušenostem získaným v boji.

Základní/Lepší/Expertní logistika

Zvyšuje rychlost pohybu hrdiny po zemi o 10/20/30 %.

Základní/Lepší/Expertní vedení

Zvyšuje morálku všech jednotek v armádě hrdiny o +1/+2/+3.

Základní/Lepší/Expertní štěstí

Zvyšuje štěstí všech tvorů v armádě hrdiny o 1/2/3.

Základní/Lepší/Expertní obrana

Snižuje o 10/20/30 % poškození, které tvé jednotky utrpí v boji zblízka.

Základní/Lepší/Expertní útok

Zvyšuje o 5/10/15 % poškození, které tvé jednotky způsobují v boji zblízka.

Karel Kališ

Magie a kouzla

Fantastický svět bez kouzel je jako chléb bez kůrky - dá se jíst, ale chybí mu něco podstatného. V sérii Heroes of Might and Magic už z logiky věci magie chybět nemůže. Naopak, postupem času se stále rozvíjí, širší repertoár kouzel získávají kromě hrdinů i „obyčejné" jednotky. Pátý díl přichází s poměrně dramatickým zjednodušením a zejména jasnými formálními pravidly. Existují čtyři základní magické školy, přičemž každá z nich má svá vlastní kouzla. Ta jsou dělena do pěti úrovní, od nejslabších po nejsilnější.

Co je potřeba ke kouzlení? V prvé řadě hrdina, který zvládá aspoň základy dané školy. Pokud jej naučíte základy magie světla, bude se moci naučit kouzla do třetí úrovně. Pokročilá znalost otevře možnost pro využití kouzel čtvrté úrovně, expertní znalosti jsou pro nejsilnější kouzla. Obdobně to platí u ostatních škol. Nestačí však jen předpoklady, kouzla se musí hrdina naučit. Nejjednodušším způsobem je dorazit s hrdinou do města, v němž je Věž kouzel. Čím je věž vyšší, tím více kouzel získáte. Cestovatelé mají výhodu, protože v každé Věži se učí trochu jiná kouzla. Pokud navštívíte více měst, budete mít v bitvě rozsáhlejší výběr.

Magie světla

Magie světla je primárně zaměřena na posilování a obranu vlastních jednotek. Přesto v nabídce naleznete i útočné kouzlo – Slovo světla, nejsilnější schopnost školy. To však ničí pouze jednotky zla (frakce Peklo a Nekropolis). Mezi zajímavější kousky Magie světla patří také Teleportace, která pomáhá zejména armádám se silnými, ale pomalými jednotkami. Pomocí ní totiž můžete svou jednotku přemístit na libovolné místo na mapě. Pokud ji postavíte přímo před střelecké jednotky nepřítele, ušetříte nejen několik kol přesunu, ale zároveň tak ochromíte soupeřovu sílu v boji na dálku.

Úroveň 1

Božská síla

Jednotka, na niž je kouzlo sesláno, způsobuje větší škody při útoku i obraně. Délka trvání kouzla závisí na síle kouzel hrdiny.

Zrychlení

Zvýší iniciativu spřátelené jednotky, která se díky tomu dostane častěji k boji.

Úroveň 2

Očista

Ze spřátelené jednotky odstraní negativní kletby, nepřátelskou jednotku zbaví povzbuzujících kouzel. Úspěšnost Očistného požehnání však závisí na schopnostech kouzelníků. Slabší čaroděj tak těžko odstraní efekt silnějšího kouzla.

Výdrž

Dočasně dává spřátelené jednotce bonus k obraně. Délka trvání závisí na síle kouzel hrdiny.

Úroveň 3

Spravedlivá moc

Dočasně dává spřátelené jednotce bonus k útoku. Délka trvání závisí na síle kouzel hrdiny.

Odklon střel

Působí na spřátelenou jednotku, která je po seslání kouzla obratnější a lépe se vyhne střeleckým útokům.

Úroveň 4

Magická imunita

Odstraní ze spřátelené jednotky efekty pozitivních i negativních kouzel. Jednotka je zároveň do konce bitvy imunní vůči jakýmkoli dalším kouzlům.

Teleportace

Okamžitě přemístí vybranou spřátelenou jednotku na jakékoliv volné místo na bojišti.

Úroveň 5

Vzkříšení

Oživí a vyléčí jakoukoliv spřátelenou jednotku na bojišti s výjimkou vojáků Nekropolis.

Slovo světla

Nejsilnější útok dobra proti zlu. Slovo světla likviduje magickým elementálním útokem všechny „zlé" jednotky na bojišti – je tedy účinné pouze proti vojákům frakcí Peklo a Nekropolis.

Magie temnoty

Magii temnoty si oblíbili zejména Nekromanté a Warlockové. Většina kouzel této školy se zaměřuje na nepřátelské jednotky. Mnohé z nich tak nepřátelům ubližují, případně je převádějí pod vaši kontrolu. Nejvíce devastujícím kouzlem je bezesporu Kletba podsvětí, které funguje podobně jako Slovo světla – pouze zasahuje všechny jednotky, vyjma příslušníků Pekla nebo Nekropolis. Možnosti hrdiny ovládajícího Magii temnoty jsou rozmanité. Za zmínku stojí například kouzlo Bojové šílenství, jež zmátne nepřátelskou jednotku. Ta následně plná vzteku maximální silou zaútočí na jakoukoli nejbližší jednotku.

čehož se dá dobře využít, pokud jsou nepřátelé blízko u sebe.

Úroveň 1

Slabost

Postižená jednotka způsobuje při útocích a protiútocích méně škody. Délka trvání kouzla závisí na síle kouzel hrdiny.

Zpomalení

Způsobuje snížení iniciativy vybrané jednotky, která se pak zapojuje do boje méně často.

Úroveň 2

Zranitelnost

Způsobí snížení obrany vybrané jednotky. I když je možné efekt kouzla opakováním násobit, obranné číslo nikdy neklesne pod 0.

Hniloba

Sešle kletbu na nepřátelskou jednotku. Prokletí zraňuje bojovníka vždy, když se dostane na řadu.

Úroveň 3

Prokletí utrpení

Oslabí nepřátelskou jednotku snížením útočného potenciálu.

Zmatení

Zmate protivníka natolik, že zapomene, co dělá na bojišti. Část protivníkovy jednotky zapomene střílet, případně se bránit při boji na blízko.

Úroveň 4

Bojové šílenství

Pokud je bojovník očarován tímto kouzlem, neposlouchá svého hrdinu. Vždy, když se dostane na řadu, zaútočí na libovolnou nejbližší jednotku ještě s větší zuřivostí než obyčejně.

Slepota

Vyřadí jednotku z boje. Takto postižený voják se nemůže hýbat, útočit, vůbec se nedostane na řadu. Prokletí je zrušeno v okamžiku, kdy na oslepenou jednotku někdo zaútočí, jinak závisí na síle kouzel hrdiny.

Úroveň 5

Kletba podsvětí

Způsobí obrovské škody všem jednotkám na bitevním poli s výjimkou příslušníků frakcí Peklo a Nekropolis.

Pán loutek

Zvolená nepřátelská jednotka se chová jako každá jiná jednotka hrdiny. Můžete ji ovládat, útočit s ní, dokonce na ni můžete útočit vlastními jednotkami a ona se nebude bránit. Kouzlo není účinné na jednotky Nekropolis a vojáky na mechanické či elementální bázi.

Magie přivolávání

Kouzla této školy se zcela logicky soustředí na zvyšování početních stavů vaší armády, ať už pomocí vyvolávání nových jednotek, duplikování či oživování těch starých nebo druhotným využíváním jejich těl. Jen výjimečně mají jiné využití. Za zmínku stojí více kouzel, mezi jinými například Přízračné síly. Pomocí nich totiž můžete zduplikovat svou vlastní jednotku a využít její potenciál v bitvě dvakrát.

Úroveň 1

Pěst hněvu

Obří pěst udeří vybranou nepřátelskou jednotku a způsobí jí přímé fyzické zranění.

Ohnivá past

Umístí náhodně na bojiště ohnivé pasti, které explodují a zraní osobu, která přes ně přejde. Pasti jsou viditelné pro hrdinu, který je položil, vidí je ovšem také protivník, pokud bojuje na své domovské půdě.

Úroveň 2

Vosí roj

Způsobí lehké zranění vybrané jednotce. Vosy však zároveň výrazně sníží iniciativu daného vojáka a ten se následně bude k tahu dostávat dvakrát pomaleji.

Přízračné síly

Vytvoří iluzorní kopii vybrané vlastní jednotky, která disponuje stejnými schopnostmi jako originál.

Úroveň 3

Zemětřesení

Kouzlo je využitelné jen při dobývání hradů. Jeho aktivace poničí některé zdi či věže dobývaného města.

Oživení mrtvých

Oživí nebo vyléčí vybranou spřátelenou jednotku. Pro nemrtvé platí permanentně, oživené jednotky ostatních frakcí vydrží jen do konce bitvy.

Úroveň 4

Vyvolání elementálů

Přivolá jednotku elementálových bojovníků, kteří se zapojí do bitvy. Typ elementálů vychází z povrchu, na němž se bitva odehrává.

Ohnivá zeď

Kouzlo je využitelné jen při dobývání hradů. Jeho aktivace poničí některé zdi či věže dobývaného města.

Úroveň 5

Přivolání fénixe

Dočasně pro bitvu vyvolá fénixe do hrdinovy armády. Najednou lze přivolat pouze jediného fénixe.

Mystická zbroj

Vytvoří kolem vybrané jednotky magickou zbroj, která absorbuje část škod způsobených jakýmkoli typem útoku.

Destruktivní magie

Pacifisté se sem nehlásí, milovníci přírody utíkají. Destruktivní magie je příkladem kouzelnického repertoáru plného fireballů a blesků, které mají za cíl co nejvíce ublížit protivníkovi. Je založena zejména na hrátkách s ohněm a ledem. Mistrovství v destruktivní magii si žádá rozvahu a porozumění. Kouzla vychází z různých elementů, a proto je jejich použití občas výhodné, jindy naprosto zbytečné.

Úroveň 1

Magický šíp

Vyšle na vybranou nepřátelskou jednotku déšť střel, které jí způsobí magické (neelementální) zranění. Počet střel závisí na úrovni hrdiny.

Kamenné hroty

Působí rozsáhlé fyzické poškození všem jednotkám v dané oblasti (zasahuje oblast ve tvaru kříže).

Úroveň 2

Blesk

Vytvoří blesk, který zasáhne vybraného nepřítele.

Ledová střela

Podobně jako blesk způsobuje zranění konkrétní jednotce, pouze na rozdíl od něj je vražedným nástrojem led.

Úroveň 3

Ohnivá koule

Anglofonní hráči si nejlépe představí účinky tohoto kouzla při vyslovení názvu fireball. Obří ohnivá koule spálí vojáky nacházející se na malém ohraničeném území.

Kruh zimy

Zlikvidujte je ledem! Kruh zimy má podobný dosah jako Ohnivá koule, ale výsledný magický útok je veden jen po obvodě kruhu, takže se ideálně hodí na osvobození vlastní obklíčené jednotky.

Úroveň 4

Řetězový blesk

Zasáhne čtyři nejblíže postavené nepřátelské jednotky bleskem. Velikost zranění je nepřímo úměrná době, po které přijde daná jednotka na řadu (čím je rychlejší, tím je zranění větší).

Pád meteorů

Způsobí magické elementální zranění (element země) všem jednotkám a podpůrným strojům na bojišti.

Úroveň 5

Imploze

Silně poškodí vybranou jednotku magickým zraněním vycházejícím z elementu země.

Armageddon

Ohnivé magické krupobití poškodí všechny jednotky a podpůrné stroje na bojišti (včetně vlastních).

Mimobojová kouzla

- Shalassina loď
- Přivolání jednotek
- Okamžité cestování (přesun)
- Městský portál

Honza Morkes

Budovy

Budovy jsou základem každého hradu v Heroes of Might and Magic 5. Bez nich nemůžete prakticky nic – vyrábět jednotky, kouzlit, najímat hrdiny. Nevíte, čím jsou jednotlivé stavby důležité? Pak právě pro vás jsou určeny následující řádky, na nichž najdete kompletní seznam budov pátého dílu.

Martin Demiger

Základní budovy

Základními budovami se rozumí ty stavby, které jsou umístěny ve městě či pevnosti. Jsou pro každou frakci stejné, liší se jen vzhledem.

Radnice vesnice

Hlavní budova vaší vesnice. Díky ní získáváte 500 zlatých denně.
Požadavky: Nejsou

Radnice městečka

Druhá fáze radnice vesnice, hlavní budova menšího města. Zajišťuje denní přísun 1 000 zlatých.
Požadavky: Úroveň města 6, věž kouzel

Radnice města

Třetí stupeň centra vaší osady. Pravidelně přidá do rozpočtu 2 000 zlatých denně.
Požadavky: Úroveň města 9, radnice městečka

Hlavní město

Poslední fáze, kam se lze s centrem vašeho království dostat. Hlavní město je nejhonosnější, největší a zajišťuje největší přísun zlatých – 4 000 denně.
Požadavky: Úroveň města 15, radnice města

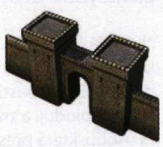
Pevnost

Pevnost chrání vaše město před náporem nepřátel.
Požadavky: Úroveň města 6

Citadela

Citadela je druhou fází pevnosti, vylepší obranu města a přidá k hradbám příkop.
Požadavky: Úroveň města 9, pevnost

Hrad



Nejlepší možnost, jak opevnit město. K hradbám a příkopu přibudou dvě věže.
Požadavky: Úroveň města 15, citadela

Věž kouzel

Věž kouzel slouží hrdinům jako místo, kde se mohou učit novým kouzlům.
Požadavky: Úroveň města 3

Putyka

Putyka umožní rekrutovat hrdiny a zvýší morálku vojenských jednotek.
Požadavky: Nejsou

Přístav

Přístav vám umožní pořídit si lodě.
Požadavky: Úroveň města 12

Tržiště

Prostřednictvím tržišť můžete nakupovat a prodávat suroviny. Čím více tržišť máte, tím jsou pro vás obchody výhodnější.
Požadavky: Nejsou

Skladiště surovin

Místo, kde se skladují všechny nakoupené suroviny (přidává každé kolo jednu surovinu).
Požadavky: Tržiště

Kovárna

Zde se vyrábí stroje pro vaši armádu.
Požadavky: Nejsou

Unikátní budovy

Azyl

Rolnická políčka

Pomocí políček můžete rekrutovat rolníky.
Požadavky: Nejsou
Další fáze: Polnosti

Střelecká věž

Ve střeleckých věžích můžete rekrutovat střelce.
Požadavky: Úroveň města 3
Další fáze: Elitní střelecká věž

Kasárna

V kasárnách můžete rekrutovat pěšáky a později v tvrzích i šermíře.
Požadavky: Úroveň města 3
Další fáze: Tvrz

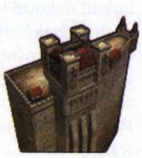
Věž gryfů

Zde můžete nabírat nové gryfy a později i královské gryfy.
Požadavky: Úroveň města 6
Další fáze: Bašta gryfů

Klášter

Prostřednictvím kláštera rekrutujete nové kněze, v katedrále zase inkvizitory.
Požadavky: Úroveň města 9, Věž kouzel
Další fáze: Katedrála

Bojová aréna



V bojových arénách rekrutujete nové paladiny a jezdce.
Požadavky: Úroveň města 12, stáje
Další fáze: Paladinský řád

Oltář světla

Zde můžete nabírat anděly a archanděly.
Požadavky: Úroveň města 15, klášter
Další fáze: Nebeský oltář

Speciální stavby

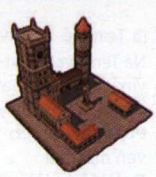
Cvičiště

Cvičiště podporuje unikátní schopnosti jednotek a umožňuje vycvičit základní jednotky ve speciální.
Požadavky: Úroveň města 6

Stáje

Stáje přidávají na rychlosti všem hrdinům.
Požadavky: Úroveň města 9

Památník padlým hrdinům



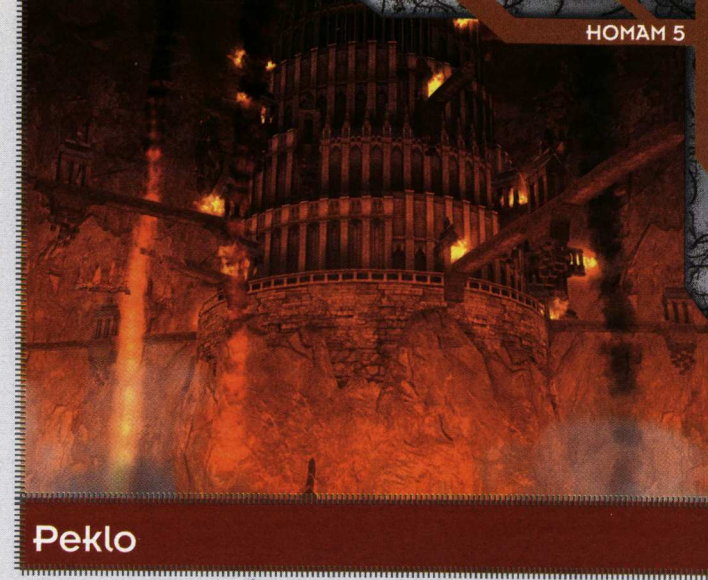
Památník snižuje ceny tréninku jednotek a podporuje jejich schopnosti.
Požadavky: Úroveň města 9, Cvičiště

Statky

Farmy podporují růst jednotek.
Požadavky: Úroveň města 3, Rolnická políčka

Kolos

Kolos je jednou z velice ceněných budov Azylu. Podporuje štěstí jednotek a přidává do kasy 5 000 zlatých každý den.
Požadavky: Grál



Peklo

Doupě rarášků

V Doupěti rarášků můžete najímat rarášky.
Požadavky: Nejsou
Další fáze: Doupě ďáblíků

Věž démonů

Věž démonů vám umožňuje najímat démony.
Požadavky: Úroveň města 3
Další fáze: Portál démonů

Psinec

Psinec vám umožňuje najímat pekelné psy.
Požadavky: Úroveň města 9, Věž kouzel
Další fáze: Psinec pro kerbery

Síň pokušení

V síni pokušení můžete najímat sukuby.
Požadavky:
Další fáze: Síň hříchů

Hořící stáje

V hořících stájích lze najímat noční můry.
Požadavky: Úroveň města 9
Další fáze: Ohnivé stáje

Srdce jámy

V srdci jámy lze najímat pekelné sluhy.
Požadavky: Úroveň města 12, Síň pokušení
Další fáze: Srdce propasti

Chrám padlých

Chrám padlých je sídlem ďáblů.
Požadavky: Úroveň města 15
Další fáze: Chrám zatracených

Speciální stavby

Brány chaosu

Brány chaosu urychlují brány o 30 %. Nepřátelští hrdinové obléhající město dostanou postih -2 ke štěstí.
Požadavky: Úroveň města 3

Zřídlo chaosu

Zřídlo chaosu zvyšuje produkci démonů nebo rohatých démonů.
Požadavky: Úroveň města 6, brána démonů

Řád ohně

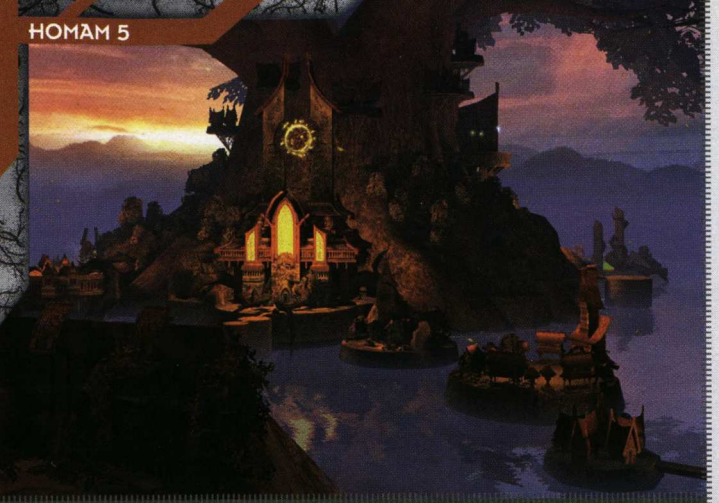
Hrdinové pekla způsobují větší poškození magií ohně.
Požadavky: Nejsou

Síň hrůzy

Síň hrůzy zvyšuje produkci nočních můr nebo úděsných nočních můr o +1 za týden.
Požadavky: Jáma pekel, Úroveň města 15

Obětní jáma

V této budově můžete obětovat jednotky výměnou za zkušenosti.
Požadavky: Citadela



Hvozd

Vílí stromy

Prostřednictvím vílích stromů a lesů můžete rekrutovat nové víly.
Požadavky: Nejsou
Další fáze: Vílí les

Terasy bojového tance

Zde můžete rekrutovat krvavé kejklíře a válečné tanečníky.
Požadavky: Vílí les
Další fáze: Aréna bojového tance

Boudy

Prostřednictvím boudy můžete rekrutovat lesní elfy a vznešené elfy.
Požadavky: Úroveň města 6
Další fáze: Paláce

Prsten kamenů

Prostřednictvím této budovy můžete rekrutovat druidy.
Požadavky: Úroveň města 9, Věž kouzel
Další fáze: Kamenný kruh

Palouk jednorožců

Prostřednictvím palouku rekrutujete jednorožce.
Požadavky: Úroveň města 9
Další fáze: Aréna jednorožců

Entí klenba

Zde můžete rekrutovat enty.
Požadavky: Úroveň města 12
Další fáze: Entí přístěnek

Hnízdo stromů

V tomto hnízdě můžete rekrutovat zelené a později zlaté draky.
Požadavky: Úroveň města 15
Další fáze: Hnízdo zlata

Speciální stavby

Cech mstitelů

Cech mstitelů umožňuje hraničáři zvolit si svého úhlavního nepřítele. Hraničář ale nejprve musí porazit dvě celé populace těchto stvoření.
Požadavky: Úroveň města 9, Boudy
Další fáze: Bratrstvo mstitelů

Jiskrná fontána

Fontána zajišťuje bonus štěstí pro bránící armádu.
Požadavky: Úroveň města 12, Palouk jednorožců

Mystické jezírko

Jezírko vám dá několik náhodných zdrojů na začátku každého týdne.
Požadavky: Úroveň města 3, tržiště

Kvetoucí háj

Podporuje rychlý růst víl a dryád.
Požadavky: Úroveň města 3, Vílí les

Entí školka

Podporuje rychlý růst entů a schopnosti hlavních hrdinů.
Požadavky: Úroveň města 15, Entí klenba

Strážce lesa

Strážce lesa podporuje zvláštní příjem zlata a podporuje štěstí všech hráčových hrdinů.
Požadavky: Grál

Kobka

Bojová škola

Prostřednictvím bojových škol můžete rekrutovat zvědy.
Požadavky: Nejsou
Další fáze: Bojová akademie

Krvavý kámen

Krvavé kameny fungují jako rekrutní místo pro čarodějky.
Požadavky: Úroveň města 3
Další fáze: Krvavý pomník

Labyrint

V labyrintech můžete rekrutovat minotaury a později v bludištích i minotauří krále.
Požadavky: Úroveň města 6, kovárna
Další fáze: Bludiště

Temné pastviny

Na Temných pastvinách lze najímat děsivé nájezdníky.
Požadavky: Úroveň města 9
Další fáze: Hříšné pastviny

Sycící jeskyně

V Sycící jeskyni našly své útočiště hlubinné hydry.
Požadavky: Úroveň města 9
Další fáze: Hřmící jeskyně

Síň stínů

V Síni stínů můžete najímat temné čarodějnice.
Požadavky: Úroveň města 12, síň intrik
Další fáze: Palác stínů

Dračí věž

V dračí věži můžete najímat hlubinné draky.
Požadavky: Úroveň města 15, temné pastviny
Další fáze: Dračí trůn

Speciální stavby

Oltář elementů

Podporuje schopnost řetěz elementů. Ta v boji způsobí další poškození, i když není správně dokončena (poškození však bude čtyřikrát menší).
Požadavky: Úroveň města 3, Věž kouzel

Rituální jáma

Urychluje produkci temných/krvavých čarodějnic a minotaurů/strážců minotaurů. Pokud zde obětujete nějaká stvoření, může to mít za následek zdánlivě náhodné urychlení produkce jednotek.
Požadavky: Úroveň města 6, Krvavý kámen

Kupecký cech

Prodává artefakty. Na začátku každého týdne poskytne náhodně bonusové suroviny. Pokud nakoupíte od cechu nějaké artefakty, zvýší se městská produkce zlata a množství/cena surovin, které na začátku týdne obdržíte.
Požadavky: Úroveň města 6, tržiště

Akademie

Dílna

Prostřednictvím dílny můžete rekrutovat gremliny.
Požadavky: Nejsou
Další fáze: Výrobna

Kamenná terasa

Prostřednictvím této budovy můžete rekrutovat chrliče kamene.
Požadavky: Úroveň města 3
Další fáze: Obsidiánová terasa

Kovárna golemů

Kovárna vám umožní rekrutovat železné golemy.
Požadavky: Úroveň města 3, kovárna
Další fáze: Slévárna golemů

Věž mágů

Zde můžete rekrutovat kouzelníky.
Požadavky: Úroveň města 6
Další fáze: Věž arcimágů

Vrcholek přání

Na vrcholcích přání můžete rekrutovat džiny, kteří plní přání.
Požadavky: Úroveň města 9
Další fáze: Oltář přání

Stříbrný pavilón

Díky pavilónům můžete rekrutovat Rakšasy.
Požadavky: Úroveň města 9, knihovna
Další fáze: Zlatý pavilón

Oblačný chrám

Prostřednictvím chrámů můžete rekrutovat obry a později titány.
Požadavky: Úroveň města 15
Další fáze: Bouřný chrám

Unikátní stavby

Knihovna

Odhalí jedno zvláštní kouzlo v každé Věži kouzel.
Požadavky: Věž mágů

Mystická kovárna

Mystická kovárna vylepší vlastnosti klasické kovárny, a umožní tak vyrábět lepší zbraně pro vaše jednotky.
Požadavky: Úroveň města 3

Obchod s artefakty

Zde můžete prodat své artefakty.
Požadavky: Úroveň města 6, putyka

Jeskyně s pokladem

Tato jeskyně urychlí přírůstek vašich džinů a přidá vám 500 zlatých denně.
Požadavky: Úroveň města 12, Vrcholek přání

Nekropolis

Hřbitov

Prostřednictvím hřbitova můžete rekrutovat nové kostlivce.
Požadavky: Nejsou
Další fáze: Pohřebiště

Zapomenutá kobka

Pomocí této kobky můžete verbovat zombíky.
Požadavky: Úroveň města 3
Další fáze: Obávaná kobka

Zřícená věž

Věže slouží k rekrutování duchů.
Požadavky: Úroveň města 6, pevnost
Další fáze: Strašidelná věž

Sídlo

Zde můžete rekrutovat nové upíry.
Požadavky: Úroveň města 9, putyka
Další fáze: Hospodářství

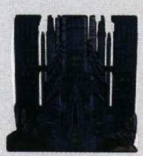
Mauzoleum

V mauzoleu můžete nabírat lichy.
Požadavky: Úroveň města 9,
Další fáze: Velké mauzoleum

Síň temnoty

Zde můžete rekrutovat zjevení a přízraky.
Požadavky: Úroveň města 12
Další fáze: Černá katedrála

Dračí hřbitov



Prostřednictvím hřbitovů můžete rekrutovat kostěné a později i přízračné draky.
Požadavky: Úroveň města 15, hrad
Další fáze: Dračí hrobka

Unikátní stavby

Nekromantí amplion

Amplion podpoří nekromantské schopnosti u všech jednotek.
Požadavky: Věž kouzel

Znesvěcený chrám

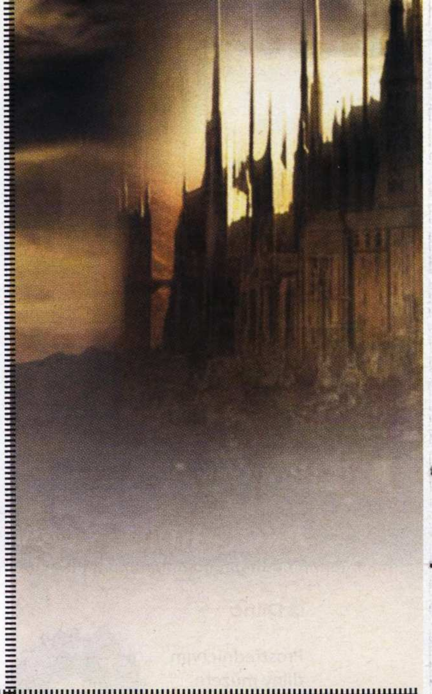
Pokud je chrám postaven ve městě, kde se právě bojuje, můžete transformovat jednotky.
Požadavky: Úroveň města 9

Vykopané hroby

Pokud vykopete hroby, kostlivci porostou rychleji.
Požadavky: Úroveň města 6, hřbitov

Dračí náhrobek

Dračí náhrobek podporuje růst draků a jejich schopností.
Požadavky: Úroveň města 15



Heroes of Might and Magic 5 – Tipy & triky

Vítej bojovníku v naší akademii válečných umění. Nalezneš zde mnohé vědomosti, jež ti budou užitečné při nejednom boji. Dozvíš se, jak správně vést armádu do boje i jak stavět mohutné citadely. Je možné, že mnohé z triků již znáš, nebo jsi dokonce narazil na lepší, přesto ti však může být moudrost zde nashromážděná užitečná pro dokonalé zvládnutí veškeré strategie i taktiky.

Nejprve se zaměříme na boj proti počítači, protože i ve hře více hráčů narazíte na nejedno počítačem ovládané monstrum. Jakmile se vám podaří dokonale zvládnout boj proti umělé inteligenci, můžete zkoušet své štěstí proti člověku.

Hlavní výhodou hry proti počítači je dostatek času na všechna rozhodnutí. Můžete si totiž dopodrobna přečíst veškeré informace o schopnostech a možnostech, které vaše i nepřátelská armáda nabízejí. Oproti tomu bitva proti živým protivníkům většinou přináší různé časové limity, kdy je snadné udělat nějakou chybu, nebo přehlédnout drobnost. Na druhou stranu, proti lidem se naučíte nejlépe hrát.

Tip č. 1

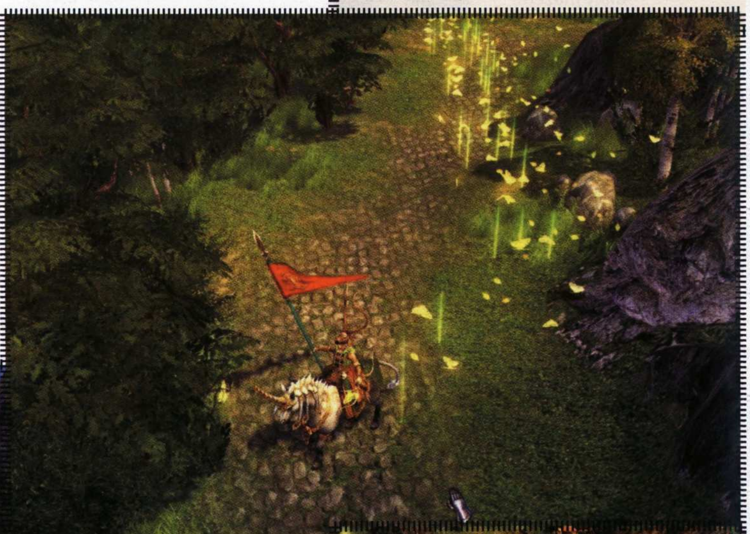
Zvolte správnou stranu

Prvním, a zřejmě nejdůležitějším rozhodnutím při vaší cestě za vítězstvím je volba armády. Neznamená to, že by hra byla nevyvážená a vy si museli zákonitě vybrat některou konkrétní, jinak prohrajete. Hra je vyvážená perfektně, i když jsou armády odlišné, celkově se silou vyrovnají. Důležitější ale je, abyste si vybrali stranu, která vám bude sedět. Přehnaně se dá říci, že pokud budete od Azylu očekávat destruktivní magii a hordu nemrtvých, tak je něco špatně. Detailní informace o jednotlivých frakcích najdete o pár stránek zpět.

Tip č. 2

Tahová strategie

Heroes of Might and Magic jsou tahová strategie. Tímto zjištěním sice neobjevíte Ameriku, přesto však je nutné jej mít na zřeteli, zvláště pokud hodláte hrát na těžší obtížnost, případně proti lidem. Dané skutečnosti se totiž dá využívat ve svůj prospěch, nebo případně může být použita proti vám. Zajímat vás může třeba pořadí jednotlivých akcí, kdy se nejprve střídají v tazích hráči a pak se případně projevují příšery na mapě.



Tip č. 3

Vytvořte lidský řetěz

Spojíte-li totiž tento poznatek s faktem, že pohyb vašich hrdinů je podle třetího dílu série (bez omezení rychlosti armády, armáda nebrzdí ani při předání dalšímu hrdinovi), objevíte výraznou strategickou výhodu na začátku týdne. Pokud se vám totiž podaří dopravit čerstvě narozené vojáky k nepříteli ještě před jeho tahem, dosáhnete často početní i silové převahy. Můžete si sice říci, že „úroda" z jednoho týdne je zanedbatelná ve velké bitvě, ale i tak je rozdíl, zda bojujete proti jednomu ďáblovi, nebo soupeříte rovnou s dvojicí (či trojicí) pekelníků.

Řešení je poměrně jednoduché. Buď využijete vhodné schopnosti, pokud je máte k dispozici, nebo své pomocníky, protože hrdinové mohou převážet vaše armády na slušné vzdálenosti a předávat si je navzájem. Pokud se vám podaří vytvořit řetěz až do nepřátelského sídla, máte napůl vyhráno. Problém však nastává ve chvíli, kdy hodláte použít stejný postup na volně se potulující monstra. Ta totiž rozšíří své řady automaticky začátkem týdne, dříve než se dostanete na řadu.

Tip č. 4

Vsaďte na jednoho hrdinu

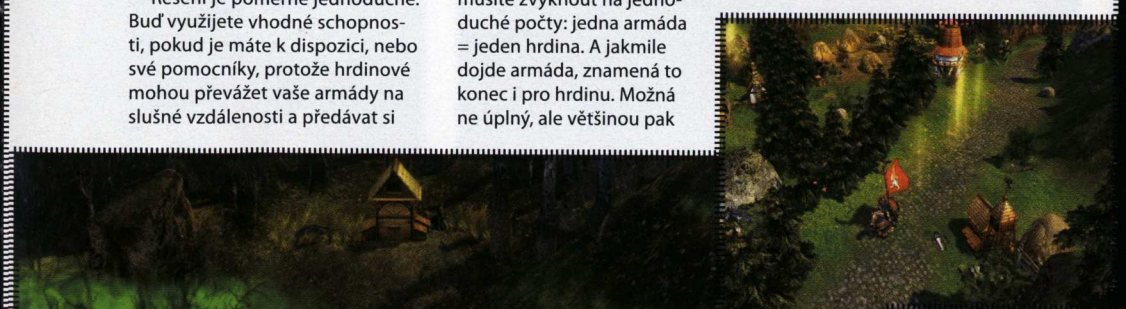
Možná jste si povšimli, že výše zmíněný způsob shromažďuje veškerou vaši sílu k jednomu hrdinovi. Zvláště po posledním dílu, kdy si byli hrdinové formálně rovni s obyčejnými jednotkami, si totiž opět musíte zvyknout na jednoduché počty: jedna armáda = jeden hrdina. A jakmile dojde armáda, znamená to konec i pro hrdinu. Možná ne úplný, ale většinou pak není k dispozici právě ve chvíli, kdy jej potřebujete.

Pokud tedy chcete používat silného hrdinu (hrdinku), skládejte k nim silné armády. Sice tím nepodpoříte růst ostatních hrdinů, ale k čemu je také mít. Málokdy narazíte na situaci, kdy je výhodné rozdělit síly – většinou je lepší mít jednu armádu, která porazí vše, co potká. Ostatní hrdinové nechť raději podávají vašemu šampiónovi dřevec do ruky, než aby plýtvali vaším vojskem v samostatných bitvách.

Tip č. 5

Vytvářet křoví se nevyplácí

Problém dělení armády může být ještě větší ve chvíli, kdy narazíte na silného protivníka. Jakmile totiž část vaší síly rozdrtí, získá značný příděl zkušeností. A druhá armáda, klidně i stejně silná jako vaše první, mu pak nebude dělat nejmenší problémy. Z toho také plyne, že není vhodné používat hrdiny jako zpomalovače. Pokud se na vás řítí velká armáda, raději odvolejte své pomocníky bokem a čelte jí pouze s hlavním hrdinou.



Azyl

Nezapomínejte ve svých městech vybudovat stáje pro koně, aby se vaši hrdinové mohli pohybovat rychleji, stejně tak je dobré vždy začátkem týdne zastavit v některém z měst, aby mohl být tento efekt prodloužen. Využívejte možnosti povýšit vaše jednotky do vyšších stupňů, pokud se vám to vyplácí. A hlavně se nenechte ukolébat speciální schopností silnějšího protiúderu, protože nejprve musí vaše jednotky přežít, aby jej mohly vykonat.

O rolnících a domobraně byla už řeč jinde. Podobné rozhodování vás čeká v případě lukostřelců a kušníků, protože lukostřelci dokáží rozptýlit šípy do několika míst naráz, zatímco kušníci preferují přesné a silné zásahy soustředěné do jednoho místa. Zato v případě pěšáků a pážat je situace jasná – pážata dokáží krýt své spolubojovníky, což z nich dělá velkou oporu vaší armády. Stejně tak využijte možnosti vylepšit své gryfy, neboť jejich královští bratři nepřítele smetou jedním mohutným náletem (pokud se mezitím protivník neposune).

Kdo žehral na předchozí díl kvůli omezení výběru mezi anděly a jezdci, zde již nadávat nemusí. Můžete mít obě skvělé jednotky a navíc k nim i kněze. Tahle trojkombinace vám zajistí dostatek taktických možností, stejně tak jako řadu starostí, jak je efektivně využít. U všech tří se totiž objevují ve vyšších stupních zvláštní schopnosti, kdy se musíte rozhodnout mezi jejich použitím a silným útokem.

Tip:
Držte se v obraně. Vaše jednotky se dokáží o sebe navzájem postarat a většinu nepřátel rozmetají střelci dříve, než k vám dorazí.

Peklo

Pekelní démoni odkáží otevírat portály do jiných dimenzí, ze kterých vyvolávají své bratry. Chraňte je, dokud se plně neteleportují, protože jakýkoliv útok při přechodu do reálného světa může být smrtící. Zpočátku vyvoláváte pouze nižší pekelné služebníky, časem se však dostanete až k samotným ďáblům. Nezapomeňte vylepšovat své jednotky, protože zejména u této frakce se objevují citelné rozdíly.

Ďáblík i rarášek jsou staří známí z minulých dílů a stejně jako dříve, i dnes se zabývají hlavně kradením many protivníkům. Živé štíty pak zastávají rohatí démoni, kteří po vylepšení na rohaté dozorce mohou podnikat sebevražedné útoky. Jedno dobře mířené kamikadze může znamenat zkázu celé nepřátelské armády. Jakmile nalákáte nepřátele na rohaté démony, je ideální čas poštvat na ně pekelné psy, nejlépe však vylepšené na kerbery. Nejen, že dokáží útočit na více cílů, ale navíc jim protivníci nevracejí údery. Pravým opakem jsou pak střelkyně sukuby, které vracejí i střelecké útoky, v případě jejich paní dokonce i na několik protivníků.

Pokud chcete naprosto rozvrátit armádu nepřítele, nasaďte ve větším počtu vylepšené pekelné oře. Ti zruší veškeré bonusy za morálku a navíc šíří strach. Jejich schopnost neposkytnout nepříteli možnost k protiútoku je k nezaplacení. Pekelní sluhové a páni jsou nejen velmi schopní bojovníci, ale i kouzelníci, takže záleží jen na vás, jaké uplatnění pro ně v danou chvíli najdete. Navíc mohou být povoláni arciďábly přímo na bojiště, čímž tyto vládce chaosu ještě více posílí. Ďáblové se navíc mohou volně přesouvat po celém bojišti, čehož se dá využít zejména při dobývání hradů.

Tip:

Nejlepší obrana je útok. Neváhejte se vrhat bezhlavě vpřed, vaše armáda je natolik silná, že drobné ztráty nepočítá.

Tip č. 6

Partyzánská válka

Druhou možností, často však účinnější, je obrana po partyzánsku. Místo abyste uklidili vaše nepotřebné pomocníky bokem, zatímco šampión vše jistí z dálky, vyšlete je na nepřátelské území. Nechejte je tam zabírat doly, farmy a vůbec všechno, co lze dobýt bez boje. Často se tak stane, že se nepřítel vydá raději za vašimi zbojníky, než aby vás rušil klepáním na hradní bránu. Vy tak získáte drahocenné tahy a můžete se klidně vydat přímo do protivníkova sídla, ať vám ukáže, kolik toho nechal na obranu on.

Tip č. 7

Kolik frakcí znáš...

Vyzkoušejte si hru za všechny strany, abyste věděli, čím vás může protivník překvapit. Ideální je proto začít singleplayerovými kampaněmi, které vám ukáží všechny jednotky dané strany. Naučíte se tak nepodceňovat slabší jednotky, které ale za podpory hrdinů nejvíce posílí. Je sice pravda, že někteří hrdinové přidávají třeba jen čtyři životy každé svojí jednotce, ale ve chvíli, kdy máte tisíc sedláků, je hrozně těžké jim ty čtyři tisícovky nových životů vzít. Na druhé straně čtyři životy u draka jsou spíše zanedbatelným obnosem. Brzy tak pochopíte, proč se vyplatí mít v armádě na první pohled „slabší" články.

Tip č. 8

Suroviny, základ úspěchu

Aby se vám podařilo získat dostatek prostředků na nákup i těch nejsilnějších jednotek, budete se muset hodně ohánět. Obchodníci na tržišti se surovinami v tomto díle pěkně zdražili, takže neváhejte co možná nejdříve vyslat dostatečnou výpravu hrdinů do všech směrů, ať vám zaberou co možná nejvíce dolů, farem a pil. I když vám je může protivník časem zabrat, každé kolo, kdy vyrábějí své suroviny pro vás, se počítá.

Hvozd

Vaši hraničáři si mohou vybírat nepřítele, proti kterému budou získávat nezanedbatelné výhody. Pokud se vám podaří zvolit si právě ty jednotky, které rád používá váš nepřítel, máte z půlky vyhráno. Druhou půlku cesty k vítězství tvoří nutnost nepouštět si protivníka k tělu, ať už pomocí magie, nebo silou stovek šípů.

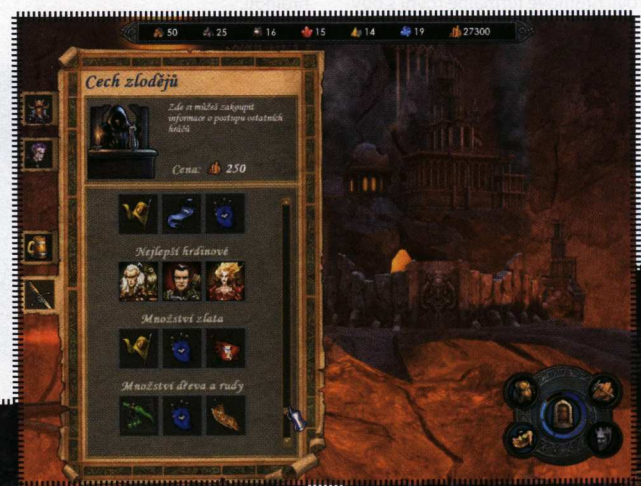
Už základní jednotky Hvozdu, víly a dryády, ukazují sílu přírody. Nejen, že létají a zasahují více protivníků, ale ti navíc nemají šanci se bránit. Oproti tomu se zdají být tanečníci meče docela obyčejní, pokud je nevylepšíte na tanečníky války. Když se k tomu ještě nachomýtnou lovci se svojí dvojicí střel, má protivník co dělat, aby se k vám vůbec dostal. Zajímavé jsou rovněž schopnosti druidů, kteří se mohou spolehnout na svůj kouzelnický repertoár. Škoda jen, že jej nemůžete využívat tak často.

Trojice jednorožec – ent – drak se nemusí bát žádného nepřítele, pokud je sám. Stříbrní jednorožci jej svými útoky oslepí, entové zase svážou kořeny a kyselinový útok zeleného draka přežije jen málokdo. Nezapomínejte jen, že vylepšení entové mohou zapustit kořeny, a přestát tak mnohé útoky. Mezitím může váš hrdina vesele provádět své kejkle.

Tip:

Nepodceňujte svoji magii. I když se bitva nevyvíjí dobře, dokáže vás její správné použití dostat z nejedné šlamastyky.

Tipy pro jednotlivé frakce



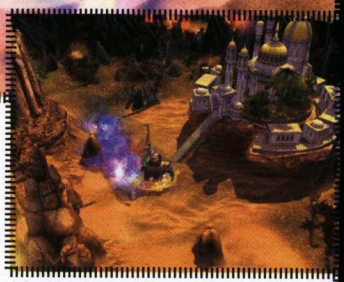
Kobka

Temní elfové zdědili od svých lesních příbuzných cit pro magii, kterou dokáží intuitivně ovládat. Vidí tedy i různé magické ochrany, proti kterým pak dokáží použít ta pravá zaklínadla, aby způsobila ještě více problémů. Navíc, pokud se naučíte kombinovat údery jednotlivých bojovníků, výsledné řetězení vám poskytne další možnost, jak způsobit nepříteli extrémní ztráty.

Armáda Kobky je nebezpečná pro svoji záludnost. Vždyť už i zvědové se po chvíli změní ve vrahy, aby z dálky otravovali své oběti. Jejich správné využití dokáže zničit nejednu živou armádu. Krvavé panny a fúrie pak napadají své nepřátele pěkně z dálky a po útoku se vrací na své místo (v případě fúrií ještě dříve, než stihne protivník vrátit úder). Jejich vylepšení je tak jedním z klíčových momentů, protože omezí ztráty drahocenných jednotek. Oproti tomu minotauři jsou pouhou brutální bojovou silou, kterou ale není radno podcenit. Díky velkému dojezdu si také brzy všimnete temných nájezdníků, kteří si navíc vzdálenost rozjezdu do boje přidávají k útočnému číslu. Po vylepšení navíc koušou i jejich ještěři, takže zranění rapidně vzrostou.

Ve větších konfliktech upotřebíte i hydry. Ty totiž dokáží bez vlastního ohrožení zasahovat více protivníků a po vylepšení se jim dostane navíc regenerace utržených zranění. Stále však musíte dávat pozor, protože jejich rychlost je často může ponechat napospas nepříteli. Zato bleskové útoky čarodějek stínů, ať už magií, nebo bičem, dokáží zničit nejednoho protivníka, než se vůbec dostane ke slovu. Skloubením rychlosti čarodějek se sílou a odolností hyder dostanete obávané draky, na které ani mocní mágové nestačí.

Tip:
Diktujte si tempo. Pokud donutíte protivníka hrát podle vašich not, neztratíte svoje cenné jednotky. Využívejte svých schopností k překvapivým kombi-



Tip č. 9

Upgrade nemusí být vždy výhodný

U každé jednotky se rozmyslete, zda ji má smysl vylepšovat. Někde je to očividné, jinde mají i nižší stupně různé výhody, které pak lepší jednotky ztrácí. Krásným případem je armáda Azylu, kde rolníci přinášejí v každém kole pár zlaťáků do městské kasy, zatímco „vylepšená" domobrana tak nečiní. Je zbytečné před rozhodující bitvou vlastnit domobranu, která je sice silnější, ale rolníci vám díky svojí schopnosti platit daně vynesou mnohem více. Využívejte toho, že po vylepšení budovy ve městě můžete stavět oba dva stupně jednotek, a vyberte si tu, která se vám zdá výhodnější!

Tip č. 10

Morálka, vojáku!

A co v boji? Snažte se udržet vysoko morálku vaší armády. Pokud se dostanete na maximum, nebudete se sice dostávat k boji v bonusovém kole, jak tomu bylo dříve, ale k vašem dalšímu tahu dojde o polovinu dříve než normálně. Největší výhodu pak budete mít při boji proti Nekropoli, protože nemrtvé jednotky nezískávají bonusy za morálku. Pochopíte sami, až se k vám budou zombie ploužit, zatímco vaše jednotky budou pobíhat po bojišti.

Akademie

Akademie je zaměřená na magii. Každý z čarodějů je schopen vylepšovat svoje jednotky „micro artefakty", na což byste neměli zapomínat. Nejdůležitější budovou města je pochopitelně kouzelnická věž – hrdina Akademie bez kouzel je zcela ztracen.

Základní jednotkou jsou gremlini, kteří jsou ve větším počtu schopni ustřílet i draka. Navíc ve svých vyšších formách pomáhají udržovat vaše jednotky v chodu, takže je nepodceňujte. Jednotky chrličů a golemů se pak hodí jako živoucí zátarasy, chránící vaše cenné mágy. Mágové a džinové budou asi většinu času vaší hlavní útočnou silou, pokud se tedy rychle nedostanete k úžasným Rakšasům. Tyto démonické bytosti jsou schopny zasadit smrtící útoky bez možnosti protiútoku, takže protivník často ani neví, co jej to vlastně smetlo. Nejsilnější jednotkou jsou kolosové, případně titáni, již tradičně schopní smést svými blesky libovolného nepřítele.

Tip:
Spoléhejte se na magii, zvláště pak při obléhání měst. Nebojte se vyčarovat armádu plnou iluzí, která ochrání vaše jednotky před ztrátami.

Nekropolis

Co jiného by mohlo být zvláštní schopností nemrtvých, než povolávání dalších svých bratří. Pokud se vám podaří v bitvě zvítězit, získáte podle svých schopností a velikosti nepřátelské armády určitý počet jednotek. Úspěšný generál takto rozšiřuje armádu, méně schopný alespoň zaplňuje díry po svých chybách. Nemrtvé jednotky jsou zcela imunní vůči bonusům i postihům morálky, což je dobré i negativní zároveň.

Základ armády tvoří samozřejmě kostlivci, ať již se zbraní na blízko, nebo později s lukem v rukou. Jejich jedinou výhodou je počet, stejně jako u zombií. Ty však po vylepšení na morové zombie alespoň protivníky oslabují a nechávají oslabené dalším útokům. Skvělou jednotkou do prvních řad jsou duchové, jejichž nehmotná těla nejsou vhodným cílem pro obyčejné zbraně. Ty jimi většinou jen neškodně projdou a navíc se vylepšené spektry dokáží léčit vysáváním magie z protivníků. Nejznámější jednotkou frakce jsou upíři. Jejich schopnost útoku bez možnosti obrany, doplněná vysáváním životů ve vlastní prospěch, je smrtící.

Pokud vám stále chybí nějací kouzelníci, zajásáte u lichů a silnějších arcilichů. Tito zaživa schopní kouzelníci podvedli smrt a naučili se ji využívat proti svým protivníkům. Jakmile se objeví skupinka nepřátel, hned k ní zaměřte své útoky. Anebo můžete vyslat neviditelné zabijáky zjevení, kteří si poradí i s nejsilnějšími protivníky. Vrcholem nekromancie jsou pak kostění drakové, nebo případně jejich přízračtí příbuzní.

Tip:
Smrt vás posílí. Držte si vždy alespoň jednu jednotku stejného typu, jakou právě dokážete povolat nekromancií, nebo vám povolané jednotky po bitvě propadnou.

Tip č. 11

Taktika je příbuzná slovu myslet

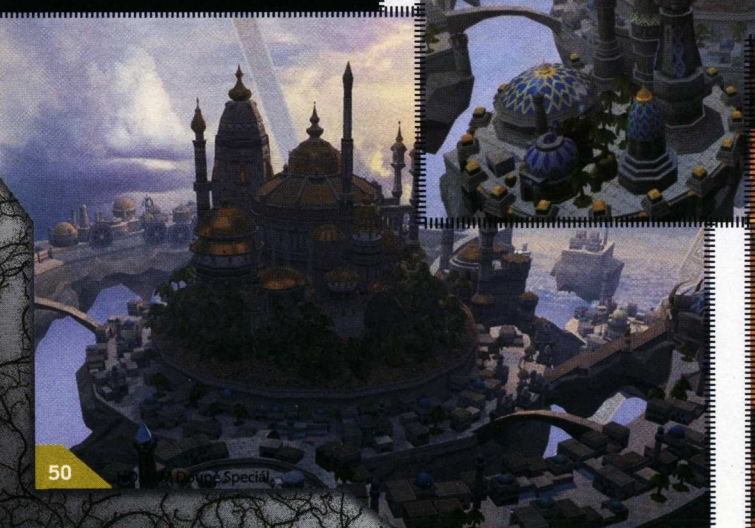
Zkuste sledovat tabulku seřazující jednotky podle iniciativy a přemýšlet několik tahů dopředu. Je sice krásné zaútočit na protivníka, který vám právě zničil vaši oblíbenou jednotku, lepší ale často může být zaútočit na jeho kolegu, který se k podobnému kroku teprve chystá. Pokud máte dostatečně rychlou armádu, podaří se vám porazit oba, zatímco jinak by vám pan kolega ukázal svoji sílu. A hlavně se nebojte používat zvláštních schopností vašich jednotek, bez kterých jsou často poloviční. Je zbytečné držet páže o samotě, když může svým štítem krýt spolubojovníky.

Tip č. 12

I podpůrné stroje mohou zvrátit výsledek bitvy

Snažte se co nejdříve naučit vašeho hrdinu ovládat podpůrné stroje. Je výrazný rozdíl, zda váš stan první pomoci léčí anděla, kterému chybí padesátka životů, nebo rolníka, který přišel o jeden život. Totéž platí i pro balistu a určování jejích cílů. Nebojte se v soubojích přemýšlet, nikdo vás nehoní, a pokud uděláte dobrý tah za hodinu, tak je stále lepší, než špatný tah za pět minut.

Petr Kolář



WWW.HOME-CINEMA.CZ

HOME CINEMA

TECHNIKA A DVD FILMY, KTERÉ MUSÍTE MÍT

SKVĚLÝ FILM + ČASOPIS POUZE 129 KČ

3 v 1

1 FILMY

- RECENZE AKTUÁLNÍCH FILMOVÝCH DVD A SOUNDTRACKŮ
- FILMOVÁ HISTORIE I BUDOUCNOST
- ROZHOVORY S OSOBNOSTMI ČESKÉHO I SVĚTOVÉHO FILMU

2 TECHNIKA

- OSTRÉ SROVNÁVACÍ TESTY A PODROBNÉ RECENZE KOMPONENT DOMÁCÍHO KINA
- RADY A NÁVODY PRO NASTAVENÍ
- NEJNOVĚJŠÍ TRENDY

3 DVD

- V KAŽDÉM ČÍSLE FILM NA DVD
- V ČÍSLE 5/06 SNÍMEK PIANO, V ČÍSLE 6/06 SAMURAJ

Z VYDANÝCH A PŘIPRAVOVANÝCH FILMŮ NA DVD

Předplaťte si jej za 1 197 Kč (1 499 Sk)

92 stran + DVD s filmem = 120 Kč

Roční předplatné zahrnuje
10× časopis HOME CINEMA a 10× DVD s filmem

Nabídka platí pro všechny,
i pro současné předplatitele – do 30. 6. 2006

Jak si předplatit HOME CINEMA?

1. Textovou zprávou SMS: Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo HC1197 a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. Příklad HC1197! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha.

2. Na internetu: Na adrese http://casopisy.cpress.cz naleznete přehledný formulář pro objednání. Zaplatit můžete složenkou, převodem z účtu, bezpečně kreditní kartou, online prostřednictvím eBanky nebo dokonce z menu svého mobilního telefonu.

3. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

4. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

mobility

Telefony nové generace toho umí mnohem víc

Víte, na co všechno můžete **použít mobil?**

Čtěte mobility 3. generace

na stáncích od 11. května

O mobilech víme vše ■ Jsme jednička v testech! ■ Nepřehlédneme žádné novinky ze světa mobilních telefonů a operátorů ■ Každý mobil pro vás v redakci podrobně testujeme ■ U nás najdete vždy kompletní informace ■ Jsme jediný odborný časopis o mobilech na českém trhu!